HOBBY

Hi tech

Ridge Racer. Con él nace un nuevo concepto en juegos de coches.

Año I
Febrero 1995
Suplemento gratuito

• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •



Sony PlayStation

Así es la máquina que hace temblar a Sega y a Nintendo

HOBBY PRESS

Editorial

La batalla más divertida

Desde que hace ya casi 20 años Atari lanzara al mercado la primera consola doméstica, los videojuegos se han convertido en parte de nuestra vida cotidiana y, como el cine, la televisión o la música, vienen ocupando los momentos de ocio de millones de personas en todo el mundo.
Pero, sin duda, tras la "inocente" apariencia que siempre ha acompañado a los videojuegos se esconde el que puede ser uno de los mayores negocios de la historia.
El hecho de que Nintendo fuera la empresa japonesa con mayores beneficios durante el año 93 (habrá que esperar a ver los datos del 94), es una excelente prueba de elllo.
Y no hay que ser demasiado perspicaz para deducir que este debe haber sido uno de los detonantes que ha impulsado a compañías como la mismísima Sony a meterse de lleno en un campo, hasta ahora, totalmente desconocido para ellos.
El pastel a repartir es enorme: está claro que aunque las 16 bits todavía tienen bastante vida por delante, nada dura eternamente y el mercado no deja de demandar productos que ofrezcan mayores prestaciones: las consolas de hoy seguirán el mismo camino que siguieron en su día el Spectrum o el Amstrad, y que, aunque duela decirlo, están empezando a seguir las 8 bits. Y otros nuevos formatos saldrán a ocupar su lugar.
La batalla por la diversión no ha hecho más que comenzar: Sega, Nintendo, Sony, Philips, Panasonic y un montón de multinacionales más saben que la contienda será larga y encarnizada, -algunos incluso, parecen no tener prisa por salir a combatir y permanecen ocultos en la retaguardia-, pero ya hay algunos nombres que se perfilan como favoritos para alzarse con la victoria... aunque quizás sea sólo por aquello de que "El que da primero da dos veces".
En cualquier caso nos esperan unos meses intensos en los que las noticias van a sucederse a un ritmo vertiginoso. Casi infernal. Y Hi-Tech, a partir del próximo mes, estará en los kioscos para contároslo todo.

Amalio Gómez

Sumario

Reportaje

10 Sony PlayStation

El fenómeno PlayStation acaba de aterrizar en Japón. Y aunque aún falta algún tiempo para que desembarque en Europa, nos hemos propuesto adelantarnos a las fechas y mostraros uno a uno todos los aspectos de la máquina que está haciendo sombra a Sega y Nintendo. Con vosotros, el sistema de videojuegos que pronto se convertirá en una de las opciones de compra más destacadas. En seis páginas cargadas de información, juegos y detalles, vamos a tratar de descubrir el secreto de su éxito.



Reportaje

26 Atari Jaguar

Tras su primer año en el mercado, la Jaguar hace balance. Una trayectoria irregular y el apoyo de pocas compañías desarrolladoras han ocultado su verdadero potencial. Ahora Atari quiere contraatacar. El lanzamiento de la plataforma CD y un aluvión de juegos de calidad que verán la luz en breve serán las apuestas más significativas en las que la multinacional está trabajando. En Hitech damos por sentado que el nuevo año hará resurgir el espíritu combativo de una consola ante todo innovadora.



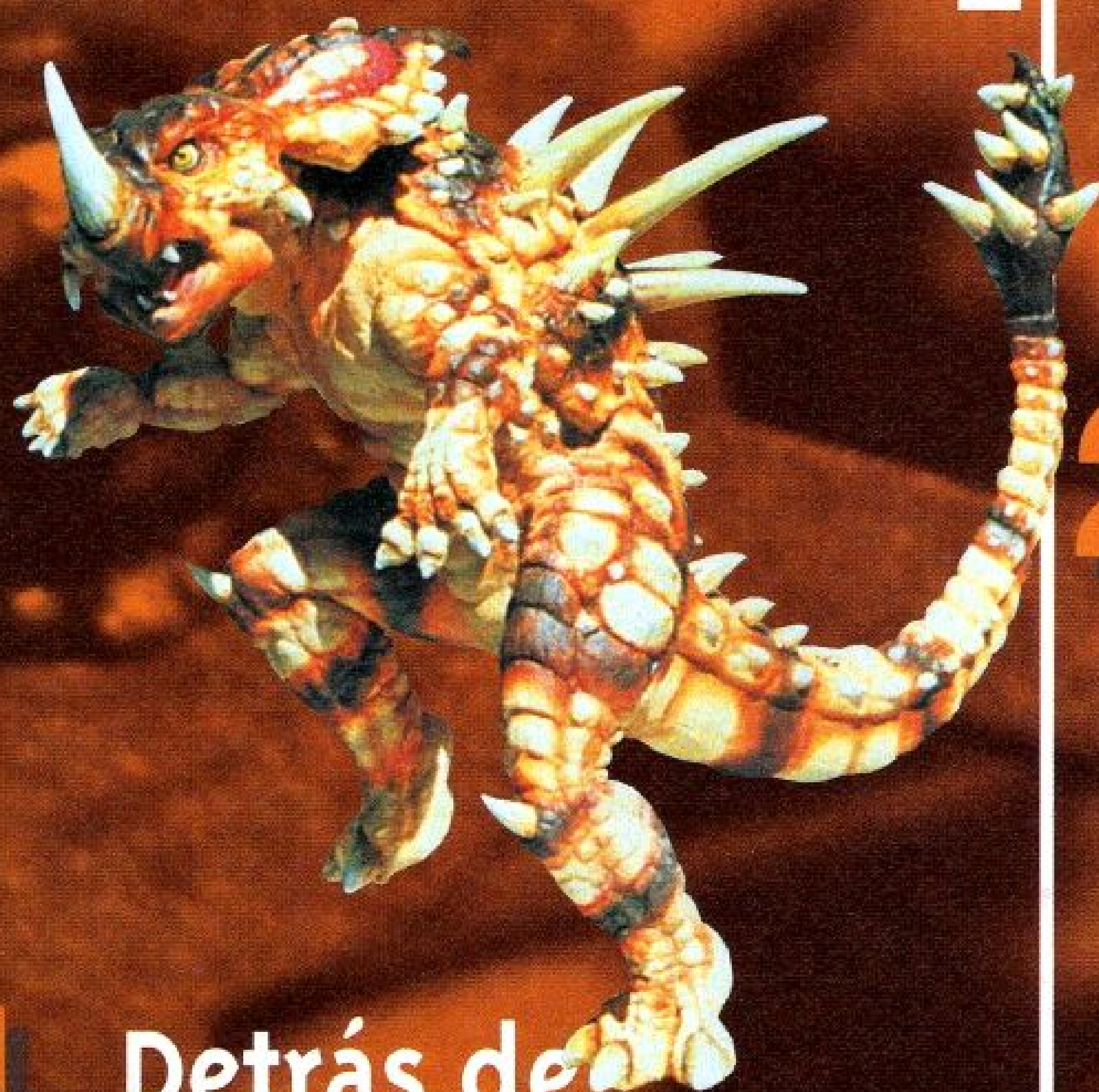
Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Han realizado este suplemento: Juan Carlos García Díaz, Manuel del Campo, Carlos de Frutos, J.C. Romero (traductor).
Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

nario

Making of

24 Primal Rage

Una de las recreativas más espectaculares de todos los tiempos confiesa sus secretos ante el ojo indiscreto de Hitech. ¿Cómo se diseñaron los dinosaurios?, ¿a qué velocidad se mueven los cuadros de animación?, ¿cuánto tiempo tardaron en culminar el proyecto? Respuestas a preguntas de esta guisa, en las páginas siguientes.



Primera línea

4 Detrás de la noticia

Aunque parezca paradójico, el futuro del sector continua generando noticias. Juegos, periféricos, festivales, y todo lo relaccionado con la industria del entretenimiento interactivo se encuentra recogido en estas seis páginas. Además, inauguramos dos nuevos apartados de opinión, que esperamos fomenten el debate entre vosotros.



PRIMERA LÍNEA

Goldstar apuesta por el vídeo-CD digital

Buenas perspectivas para SNK

No diga PC, diga 3DO

Las sedes del futuro audiovisual

El CD-i de Philips abre nuevas fronteras

Sega sigue mandando en las calles

BREVES

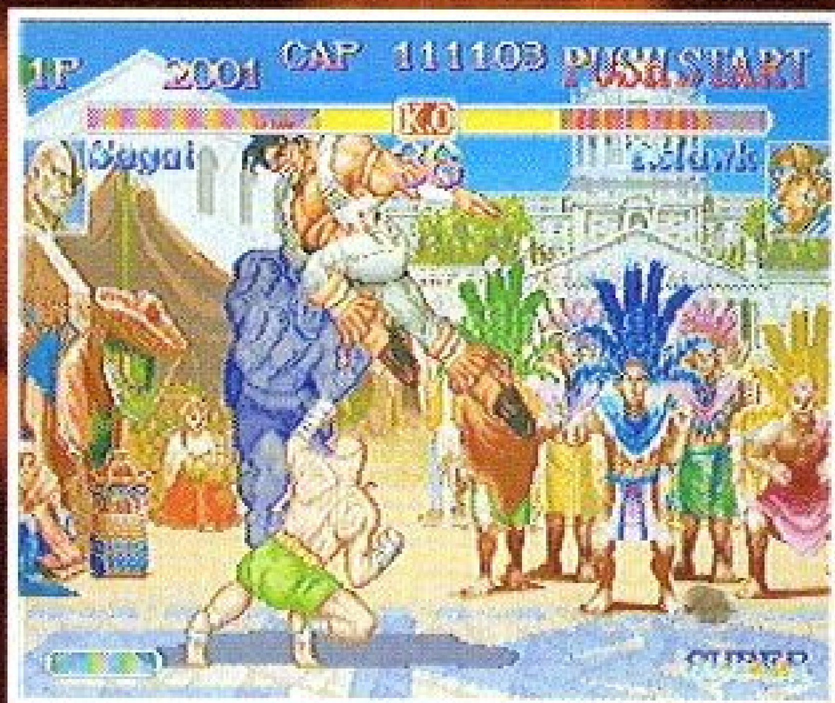
En vanguardia

16 Ridge Racer



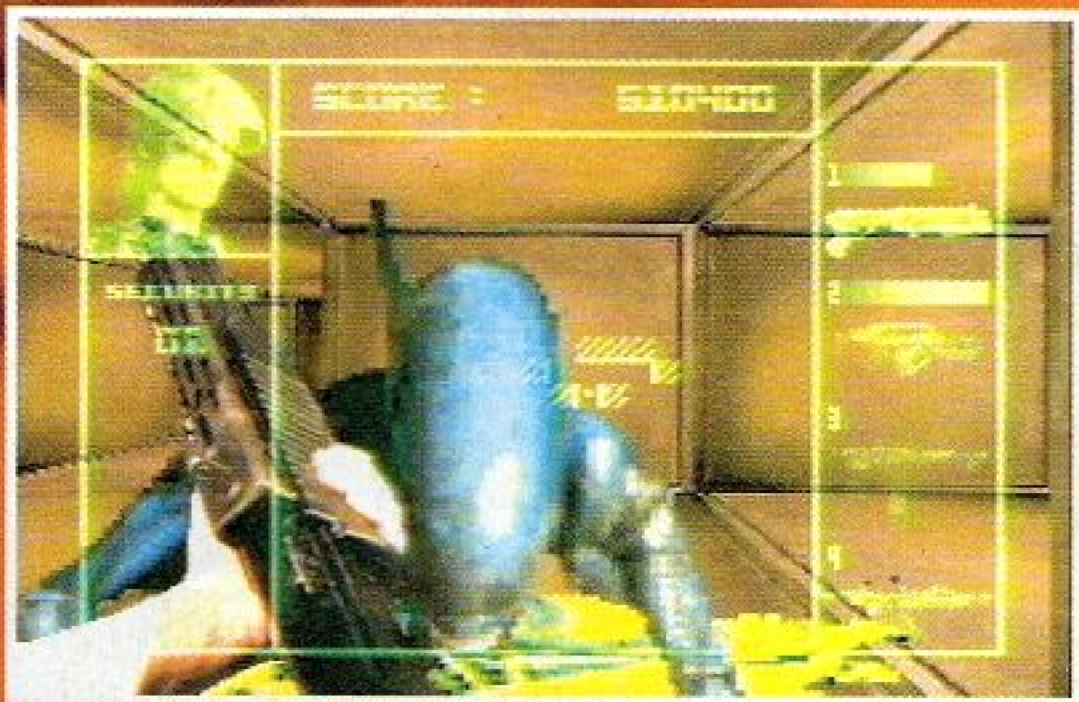
El arcade de coches más impresionante del momento ha sido elegido por Sony para presentar su PlayStation. Descubre la obra maestra de Naamco en toda su dimensión.

20 SSF II Turbo



Capcom apura su penúltimo SF sobre el hardware de nueva generación más consolidado del momento. 3DO le ha permitido alcanzar a la recreativa.

22 Alien Vs. Predator



Atari y Rebellion presentan el cartucho que promete lanzar a la Jaguar a lo más alto. Un título atractivo para un gran juego.



Con este nuevo mando de control, se pretende facilitar la labor en aquellos juegos que necesiten bruscos cambios de dirección, como son todos los simuladores de vuelo o de conducción.

Destinado sobre todo a los simuladores.

Flightstick Pro: expertos pilotajes en 3DO

En un sistema en el que los simuladores comienzan a aparecer con reiteración, era previsible que tarde o temprano alguna firma se encargará de **crear un nuevo joystick** que sustituyera con mayor prestancia al límitado pad de 3DO.

Finalmente ha sido la compañía **CH Products**, que ya cuenta con varios periféricos para PC y Macintosh, la encragada de realizar el **Flighstick Pro**, un funcional mando de control especialmente pensado para todo tipo de simuladores, tanto aéreos como de conducción. Este joystick cuenta con todos los botones del pad, y además aporta la versatilidad que necesitan este tipo de juegos. De momento, juegos como Mega Race, Rebel Assault, VR Stalker, Need for Speed o Return Fire **tendrán ahora un enfoque distinto** gracias a este nuevo periférico.

Pronto saldrá para Saturn.

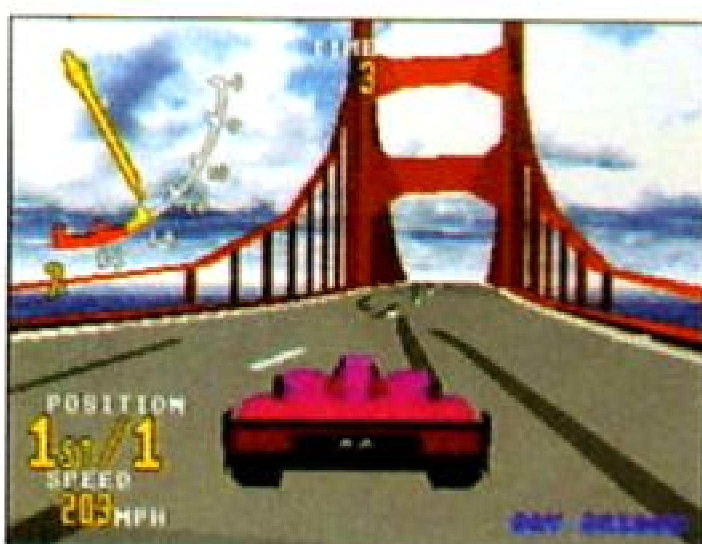
La mejor versión de Virtua Racing

Virtua Racing, el juego pionero en la nueva generación de productos de Sega, **tendrá su correspondiente versión en la nueva máquina de 32 bit, SegaSaturn.**

Obviamente, esta será la mejor versión doméstica de este juego, gracias a las posibilidades que ofrece este sistema. Las mejoras son notables con respecto al juego de MD 32 X, y, por ejemplo, **se han incluido todo tipo de texturas en los fondos y se ha aumentado el número de polígonos en movimiento,** con lo que la sensación de velocidad es casi idéntica a la recreativa. Por otro lado, el juego contará también con **un mayor número de circuitos y nuevos coches,** que ampliarán las posibiliaddes de este programa.

La compañía **Time Warner Interactive** -por extraño que parezca-, será la encargada de distribuir este juego, que probablemente estará disponible **a finales del mes de Marzo** de este mismo año.





Ya forma parte de la red informática CompuServe.

Capcom entra de lleno en las autopistas de la información

Al igual que otras muchas compañías, **Capcom** ha decidido dar el salto e **introducirse en las innovadoras y funcionales redes informáticas.** En este caso, Capcom ha optado por entrar a formar parte de **CompuServe, una de las más amplias líneas de comunicación del mundo, con una base de 2,5 millones de usuarios.**

A través de esta red, Capcom pretende ofrecer multitud de posibilidades a los supcriptores, **desde todo tipo de trucos, códigos y novedades de todos sus productos, hasta las demos de juegos que pueden tardar meses en salir al mercado.** Los usuarios pueden incluso participar en debates y coloquios relaccionados con esta compañía.

Estas redes informáticas, o autopistas de la información **están proliferando en todo el mundo**, y cualquier persona puede contectarse a ellas con la única premisa de poseer un **PC o Macintosh, un Modem y realizar la adquisición de este servicio** previo pago de la cuota que imponga la compañía. A través de ellas **se puede acceder a todo tipo de información de forma inmediata.**

Con un nuevo método de captura de imágenes: Motion Analisys

Gremlin se apunta al futuro técnológico

El equipo de programación inglés **Gremlin Interactive** (Lotus Turbo y Litil Divin entre otros) acaba de realizar una fuerte inversión para adquirir la más avanzada tecnología en la captura y manipulación de imágenes. El sistema **Motion Analisys** -uno de los dos existentes en el Reino Unido- posee **una tecnología superior a la utilizada para realizar los efectos especiales de Jurassic Park**, y Gremlin piensa aplicarla a los videojuegos de la próxima generación de sistemas de hardware.

Este revolucionario sistema **fue creado para su uso en los campos de la medicina y el deporte.** De hecho sus mayores éxitos hasta el momento se han conseguido **aplicándolo en los partidos de tenis**, en los que a veces es imposible percibir el movimiento de la pelota.



En el proceso de captación de imágenes utilizado por Motion Analysis, s**e utilizan varias señales ópticas estrategicamentes situadas en el sujeto a seguir**, y mediante seis camaras estroboscópicas se captan los movimientos con total libertad, a una velocidad que puede llegar **hasta los 120 frames por segundo.**

Gremlin tiene previsto sus primeros lanzamientos con este nuevo sistema **para finales del 95.**

Avalancha de títulos 3DO

Virtuoso

De nuevo un juego de disparo con perspectiva subjetiva -aunque distinta a Doom, ya que el personaje aparece en pantalla-. El protagonista es un tipo muy peculiar y se ve en todo momento acompañado por una impactante banda sonora de rock alternativo.

The Need for Speed

Uno de los juegos de coches más prometedores del momento. La calidad de las imágenes, así como la excelente ultilización de los mapeados de texturas auguran un buen producto. Esperemos que la jugabilidad esté a la altura de las circunstancias.

Samurai Shodown

Una nueva conversión de la famosa recreativa de SNK por parte de la compañia Crystal Dinamics. Excelente en todos sus aspectos, sin nada que envidiar al juego de Neo Geo CD.

Rebel Assault

De nuevo LucasArts con su gran éxito de PC y posteriormente Mega CD. Esta versión de 3DO mantiene el nivel sin llegar a deleitar por su calidad técnica.

Demolition Man

Virgin refleja fielmente en este juego el espíritu de la película: disparos y más disparos. Muy buna digitalización de las imágenes (ha participado Silicon Graphics) con una dinámica algo convencional.

Novastorm

Un matamarcianos repleto de imágenes digitalizadas, que llega de la mano de Psygnosis, y que contiene muy buenos temas musicales. Aunque no sorprenderá por su calidad, puede ofrecer buenos ratos.



Un nuevo módulo permitirá disfrutar de esta opción en 3DO.
Goldstar apuesta por el vídeo-CD digital



La compañía coreana Goldstar **intenta potenciar las ventas de su nuevo 3DO** con el lanzamiento de nuevos e interesantes periféricos. **El nuevo módulo de video digital MPEG llamado GPA511M 3DO** permitirá a los usuarios **disfrutar de las mejores películas en Video-CD, de los últimos videos musicales en calidad digital y, en definitiva, de todas las posibilidades conocidas relaccionadas con la imegen y el sonido en formato CD.** Todo ello en perfecto **Full Motion Video, a pantalla completa y con verdadero sonido estéreo.** Este módulo podrá adaptarse en uno de las dos ranuras con las que cuenta el 3DO de Goldstar, y tendrá un precio de 199 $ (unas 27.000 pts). Su salida al mercado está prevista para **principios de Febrero**.

Las primeras películas en formato CD para este nuevo periférico serán **Desafio Total, El Silencio de los Corderos, Bailando con Lobos y las seis partes de la saga Star Trek.**

También estáran en disposición los videos musicales de artistas como **Peter Gabriel, Pete Townsend, Brian Adams o Eric Clapton.**

Nuevos lanzamientos para el 95.
Buenas perspectivas para SNK

La compañía japonesa SNK tiene previsto realizar diversos lanzamientos de renombre durante el presente año con el fin de relanzar su recién estrenado Neo Geo CD. Los primeros en llegar serán **Wind Jammer, Street Hoop y View Point,** títulos de sobra conocidos por su éxito en los salones recreativos.

Sin embargo, los títulos más fuertes llegarán a partir del mes de Marzo. **Galaxy Fight** aparecerá en esa fecha de la mano de Sun Soft, y apartir de ese mismo mes le seguirán **Fatal Fury 3**, sin duda uno de los títulos más esperados para este año, **Super Side Kicks 3**, y **Fun Mokusy Roku**, que seguramente aparecerá con otro nombre en el mercado europeo. Ya a finales de Septiembre, está prevista la salida de **King Of Fighters 95**, la segunda parte del juego que acaba de aparecer en nuestro país.

Además de todos estos títulos, SNK ha confirmado que durante el año 95 también se lanzará **un buen puñado de juegos** procedentes de otras compañías, -o "trird parties", como les llaman los ingleses-, para el formato Neo Geo CD.



3DO Blaster llega de la mano de Creative Labs.
No diga PC, diga 3DO

La compañía **Creative Labs Inc.**, de gran experiencia y prestigio en el campo del PC, ha sido la encargada de realizar la **3DO Blaster, una tarjeta de expansión ISA que permite utilizar todo el software del sistema 3DO en un PC 386.** Por decirlo de otro modo, esta tarjeta "transforma" un PC en un 3DO.

Para ello sólo es neceasrio **un PC compatible 386 a 25 MHz o con 4 MB de RAM, una tarjeta VGA de ampliación con conector, Microsoft Windows 3.1 o superior, una tarjeta de sonido compatible con CD-Audio, y un soporte CD-ROM CR-563**. De todos modos, Crative Labs. pondrá también a la venta un pack que, además de la 3DO Blaster, el mando de control y dos juegos, contará con un soporte CD-ROM a doble velocidad, para aquellos PC's que no cuenten con esta opción. Incluso, el hecho de que esta aplicación se ejecute a través de Windows permitirá a los usuarios capturar las imágenes directamente de los juegos.

Montecarlo y Florida
Las sedes del futuro audiovisual

Del 1 al 3 de Febrero tendrá lugar en la ciudad francesa de Montecarlo la **14 edicción del Imagina,** un espectacular evento en el que se exponen las nuevas tendencias en materia audiovisual.

En esta nueva edición **se abordarán los últimos avances en el campo de la imágen, y se hablará de lo que se ha dado en llamar el "ciberespacio",** una nueva filosofía tecnológica, cuyas consecuencias económicas, sociales y culturales están aun por descubrir. Este "ciberespacio" esta basado en las nuevas autopistas de la información, **tipo Internet**, que permiten comunicar a miles de usuarios en el mundo a través de redes informáticas. Por otro lado, también está prevista la presentación de las últimas novedades de las máquinas de la nueva generación, como **SegaSaturn o Ultra 64**.

Sin embargo, dentro del campo del entretenimiento interactivo toda la atención la acaparará **el nuevo centro de Epcot de Walt Disney en Florida**, un espectáculo de realidad virtual de una calidad asombrosa. Este centro mostrará **una simulación de la ciudad de Agraba, la ciudad de la película de "Aladdin", con todos sus personajes.** La calidad de las imágenes, calculadas en tiempo real por una serie de simuladores, equivale a la de la película, y además **es posible la interacción con los protagonistas.**

Esto, sin embargo, no es ni una décima parte de todos los temas que se abordarán en este evento, que alcanzará **desde los efectos especiales más innovadores de Hollywood, hasta las retransmisiones virtuales de diversas modalidades deportivas.** Todo un reto a la realidad convencional realizada a través de la imaginación.

Con una nueva tarjeta para PC.

El CD-i de Philips abre nuevas fronteras



La apuesta más innovadora de la compañía holandesa en el campo de ocio interactivo continúa ampliando su campo de acción, especialmente **orientado hacia la compatibilidad de formatos.** Con esta idea, se ha comercializado **una tarjeta que te permite convertir el CD-Rom de forma que todos los lanzamientos en soporte CD-i se puedan ver en un PC.** Dado que las imágenes del CD-i se ven através de un televisor, por medio de esta tarjeta "*puedes hacer compatible el software de CDi-con un lector Compact Disc para PC*", según nos comenta Sofía de Altolaguirre, responsable del catálogo de productos para CD-i en nuestro país.

"Asimismo, también existe la MPEG1, una tarjeta que, integrada en la estructura de este soporte, permite leer vídeo CD en formato CD-i con la calidad del sistema FMV (Full Motion Video)".

Capcom presenta un nuevo sistema doméstico:CPS Changer

Un hardware de ocio para los más exigentes

Los superfans de Capcom que dispongan de un buen puñado de dólares podrán disfrutar de un soporte que utiliza **la estructura informática de las recreativas en formato casero**. Esta nueva y exclusiva consola ha sido lanzada por Capcom Japón con el nombre de **CPS Changer** y con ella se podrá jugar con los títulos que Capcom comercializa o comercializará para los salones recreativos. Títulos tan sugerentes como **Dynasty Wars II, Slam Masters o SF2 Turbo** componen la primera hornada de software para este soporte que apareció en las tiendas especializadas del país del sol naciente a mediados del mes pasado.

El CPS Changer se vende con dos ofertas: **el soporte con SF2 Turbo y el mando llamado Capcom Fighter Power Stick, o sólo el juego y soporte, pero sin mando.**

Si alguien se decide por adquirir este hardware tan elitista podrá utilizar también todos los mandos de Super Nintendo.

Con el lanzamiento de dos nuevas arcade.

Sega sigue mandando en las calles



Sega Rally



Golde Axe : The Duel

El departamento de recreativas de Sega **sigue liderando con claridad este sector** con constantes lanzamientos que siguen asombrando al público. Cuando apenas acaban de llegar a nuestro país **Virtua Fighter 2** y **Virtua Cop,** en Japón ya disfrutan de dos nuevos títulos: **Golden Axe: the Duel** y **Sega Rally**.

El primero es el último de una famosa saga de la que ya pasaron varias versiones por Mega Drive. En esta ocasión ha sustituido su clásico formato de beat'em up por el de juego de lucha **"one-on-one"**, con una calidad gráfica sobresaliente, sobre todo en el diseño de los escenarios.

En cuanto a **Sega Rally, parece predestinado a ser el sucesor de Daytona USA.** Se trata de un silulador de coches, realizado también a base de polígonos, pero en el que los mapeados superan con creces a los de su predecesor. Este juego ha sido realizado por el equipo de programación de máquinas recreativas de Sega que **participaron en la creación de Jurassic Park** y **Star Wars Arcade.** Ambos pueden llegar a nuestro país en los próximos meses, y se especula con la posibilidad de que sean convertidos para SegaSaturn.

BREVES

Nintendo ha decidido entrar de lleno en el "ciberespacio", al introducirse en la autopistas de la información. De momento, ha escogido tres líneas, CompuServe, Prodigy y America OnLine. De este modo pretende ofrecer a sus clientes todo tipo de servicios informáticos de forma inmediata.

Otros que se apuntan al futuro de las infopistas, es el grupo de programación francés Infogrames Entretainment. En Diciembre realizaron una demostración de la línea Infonie, un nuevo modo de telecomunicación interactiva.

El software de 3DO va a sufrir una auténtica revolución este año, con la aparición de títulos de gran éxito. Juegos como Myst, Doom, Doom II, Hell on Earth y Primal Rage serán lanzados a lo largo del 95 para deleite de los poseedores de esta máquina.

También Panasonic ha anunciado que su flamante y nuevo 3DO "FZ-10" está ya disponible a un precio de 399 $, es decir, similar al anterior FZ-1.

El cantante y compositor Peter Gabriel ha lanzado al mercado un Video CD para el formato CD-I de Phillips, titulado "All About Us" en colaboración con la propia Phillips Media's Video Cd Group. En este compacto, además de la música de Peter Gabriel, se podrá disfrutar de todo tipo de imágenes relaccionadas con el autor, sus conciertos, o la realización de sus innovadores video-clips. Este video incluye un repertorio de iconos creados por el artista para que el usuario escoja la función que desee en cada momento.

CON LA MOCHILA A CUESTAS

PlayStation. La historia de siempre

3 de diciembre. Aún no han comenzado las rebajas en Tokio, pero la gente colea ya a las puertas de las tiendas de electrodomésticos más carismáticas de la ciudad: Ikebukuro y Akihabara, las mismas que soportaron hace dos años a 12.000 personas esperando la llegada de Dragon Quest V.
La espectación es ahora mayor, pero a la gente le ha dado por acudir de forma escalonada. Paciente y con un periódico en la mano, un adolescente nipón acumula paciencia y sueña con las excelencias de un Sony PlayStation que se dispone a comprar. Tampoco es que haya ahorrado demasiado. Sabe que no le van a pedir más de 55.000 pelas por la máquina, ¡y eso si no le hacen un pequeño descuento! Otra cosa es el juego, que la máquina viene sin Ridge Racer. Pero en su cuadriculada mentalidad nipona no caben alteraciones y el asunto está más que estudiado. ¡Mira!, ahora parece que llega más gente. La tienda ya está abierta y el stock a punto de ser pasto del consumismo.
12 de enero, Las Vegas. El día está nublado. La gran feria del videojuego no consagra al PlayStation. No llega a USA la ambición japonesa. Tan sólo Takara parece desplegar en el CES una nueva corriente luchadora, pero no parece suficiente y además deja a la prensa compuesta y sin información. En U.S.A. ya se puede conseguir la máquina, importada de Japón por supuesto. Pero la mercancia no abunda. Y los juegos no pasan de Ridge Racer, Motor Toon y alguna que otra promesa difícil aún de jugar. Pero el primer saltoya se ha dado.
17 de ener. España. Un día antes de que se produzca la presentación oficial de la máquina a la prensa europea. Los españolitos más pudientes se han gastado cerca de 200.000 pelas en comprar la máquina a cualquier importador que se precie de tener lo que anuncia. Al resto se le está cayendo la baba miserablemente..
¡Seremos desgraciados! Siempre al final, siempre los últimos, cumpliendo el riguroso orden de entrega europea. Aquí nunca veréis esas colas a las puertas de ninguna tienda. Creo que tratamos no tan bien al videojuego porque el videojuego nunca nos ha tratado a nosotros con justicia. Cuando llegue el PlayStation ya veremos lo que haremos.

Diddy K.

Miyamoto se une al proyecto.
Más juegos para Ultra 64

Nintendo continua dando a conocer con "cuentagotas" **los primeros juegos que aparecerán para su Ultra 64.** Esta vez le ha tocado el turno a **Pilot Wings 2**, la secuela de uno de los primeros juegos que apareció para Super Nintendo.

La peculiaridad de este programa reside en la colaboración de dos equipos de muy distinta procedencia. Por un lado, se encuentra la compañía **Paradigm Simulations,Inc.**, durante muchos años **colaboradora insustituible de la NASA y del departamento de defensa de Estados Unidos,** en la realización de simuladores de vuelo en tiempo real. La otra particiapción corresponde al equipo creativo liderado por **Shigeru Miyamoto** (Mario, Stunt Race), del que Nintendo no tiene intención de prescindir para sus futuros proyectos.

Según Ron Toupal, presidente de Paradigm, *"nuestra compañía proveerá a Nintendo y su equipo de programación de la más alta tecnología en la industria de la realidad virtual en 3-D"*.

Pilot Wings 2 estará terminado a finales del 95, y en principio constará de 64 megas de memoria. Otros juegos que pronto serán presentados por Nintendo responden al nombre de **Mario 5** y **Zelda IV,** dos títulos inevitables con los que ya se había especulado hace unos meses.

De este modo, estos tres juegos se unen a los ya conocidos **Killer Instinc, Cruis'n USA, Doom, Turok The Dinosaur Hunter y Batman Forever** para completar el catálogo de títulos conocidos hasta el momento para Ultra 64.



Battle Head


Konpeki no Kantai


Sotsukyo


Team Innocent

Los primeros juegos tienen un marcado caracter japonés.
NEC PC-FX, a ritmo de "Anime"

La salida al mercado japonés del nuevo sistema de 32 bit de NEC el pasado mes de Diciembre ha estado marcada por la peculiaridad de sus juegos. Los cuatro primeros títulos para PC-FX **contienen la indiscutible estética del "manga" japonés.**

Battle Heat es un juego de lucha con imágenes animadas, en el que cada personaje cuenta con unas 25.000 secuencias de animación. **Sotsugyo II FX** es un extraño simulador, también al estilo "anime", en el que se debe guiar a los varios adolescentes en su periplo por el instituto. **Team Innocent** está claramente influenciado por algunos títulos que ya hemos podido ver en España en formato Mega CD, como **Road Avenger** o **Time Gal;** una aventura interactiva con dibujos nipones.

Pero quizá el más interesante a primera vista parece **Konpeki no Kantai**, un juego de estrategia militar orientado hacia un público más adulto, donde la complejidad de su desarrollo garantiza una originalidad poco común. Otros títulos cuyo lanzamiento está previsto para las próximas fechas son **Return to Zork** y **Lunatic Dawn.**

En principio parece que NEC ha lanzado su sistema pensando exclusivamente en el mercado nipón, como demuestra el formato de sus juegos. De momento no hay muchas más noticias sobre su posible llegada a europa, pero todo hace pensar que pasará algún tiempo hasta que esa especulación se haga realidad.





Más posibilidades para la animación gráfica.

Alias Animator V6, la magia al servicio del programador

Alias Research Inc., la compañía líder en la creación de herramientas para la animación gráfica, anunció recientemente el lanzamiento de un nuevo programa, que básicamente es **un modelo mejorado de su famoso Animator, en su versión 6.0.**

Los productos de Alias han servido para la realización de juegos como **Donkey Kong Country,** o los efectos especiales de las películas **Terminator 2** o **Jurassic Park.**

Alias Animator 6.0 contiene todas las herramientas necesarias para modelar, animar y renderizar con una calidad superior a todo lo visto hasta el momento.

Dentro de las posibilidades de este completo programa, destaca el **Open Digital Studio,** que permite compartir información con otros sistemas de hardware y software, y de este modo crear los efectos gráficos más espectaculares y alcanzar un realismo jamás logrado en este campo. El precio de todo el equipo completo es de 5.000 $ (unas 700.000 pts), y está destinado, evidentemente, a las poderosas estaciones de trabajo de **Silicon Graphics.**

Esta herramienta va a permitir que los programadores **puedan ofrecenos juegos con una calidad gráfica sorpendente,** como ya ha sudecido en **Demolition Man para 3DO o Eternal Champions CD.** Aunque de momento, quien más parace interesado en aprovechar las posibilidades de este Alias Animator V6 es **Nintendo, para su sistema Ultra 64.**



¿Llegará tarde Nintendo a su cita con la historia?

SegaSaturn y PlayStation se han puesto oficialmente a la venta. En Japón, claro. Después de un año de especulaciones, Sega y Sony han descubierto finalmente sus cartas, con una esperanzadora respuesta por parte del público japonés.

Unos meses antes, otras máquinas del futuro como 3DO y Jaguar ya habían abierto el camino. Todo parece preparado para el inicio de una dura competencia que puede marcar el destino de este sector.

Sin embargo, todo el mundo echa de menos a un invitado... ¿Dónde se encuentra Nintendo? ¿Por qué su Ultra 64 sigue siendo poco más que un misterio? De acuerdo, ya hemos visto imágenes de algunos de sus juegos en versión recreativa, pero la experiencia y la lógica, nos han demostrado que entre una máquina de salón y una consola doméstica todavía existen diferencias, por mucho que las compañías se empeñen en convencernos de lo contrario.

Desde el principio, Nintendo ha mantenido una estrategia opuesta a las de sus más directos rivales. Mucho misterio, pocas licencias, acuerdos en exclusiva, y sobre todo, un retraso sustancial con respecto al lanzamiento de otros sistemas.

Nintendo sigue teniendo un enorme peso en esta industria, pero Sony y Sega están arrasando en Japón, y lo más importante, ofrecen una calidad que ha superado todas las expectativas.

Si Nintendo retrasa el lanzamiento de Ultra 64 hasta finales del 95 (96 en España), puede que parte del mercado este ya copado por la voracidad de los nuevos sistemas. Sólo una clara superioridad en el producto final podría equilibrar la situación.

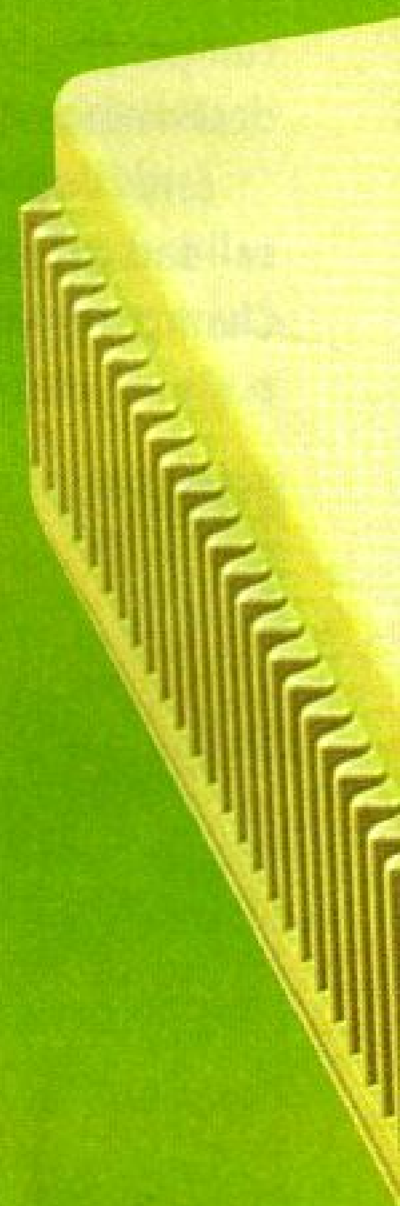
De momento la gran N cuenta con dos ventajas: el anuncio de un precio inferior a 250$ para su Ultra 64, y la posibilidad de que juegos como DKC mantegan a los muchos fieles de esta compañía. Sólo el público decidirá si estos dos valores serán suficientes para garantizar el éxito del Ultra 64.

Manuel del Campo

PLAYSTATION

Sony el pro

Sony ha dado uno de los pasos más importantes de toda su carrera electrónica. El lanzamiento de su PlayStation está causando tal furor en Japón que Sega y Nintendo han empezado a temer por su reinado. El futuro puede sufrir un cambio de rumbo ante una máquina que aporta nuevas dimensiones al mundo del videojuego.



crea
greso


SONY
PlayStation
RESET
POWER
OPEN
2
MEMORY CARD
L
R
SONY
PlayStation
SELECT
START

Cuando el pasado 3 de Diciembre el sistema PlayStation se puso a la venta en Japón, **Sony vió cumplido su proyecto y puso así fin a un montón de especulaciones.** Solo habían pasado once días desde que uno de sus más directos rivales, **SegaSaturn**, hubiera causado furor entre los nipones, y al parecer, **la acogida anduvo a la par.**

Pero hasta llegar a esta fecha, han tenido que salvarse una serie de situaciones que finalmente han hecho posible que hoy podamos disfrutar de una máquina de características tan impresionantes.

Paradójicamente, **uno de los responsables de la aparición de la PlayStation ha sido la propia Nintendo**. Nos explicamos. Con la llegada de Game Boy, Sony vió invadido su territorio. Bien mirado, por su coste y la manejabilidad, Game Boy debería haber sido un producto Sony, compañía cuyos principales objetivos han sido siempre **producir aparatos electrónicos de reducido tamaño y precio similar.** Pero para más detalles, como desafiando al mismísimo diablo, la propia Nintendo encargó a Sony en 1988 **la producción de un CD ROM.** La gigante de la electrónica encontró así la oportunidad de introducirse en el sector de los videojuegos.

Pero Sony quería ir más lejos, quería **diseñar una máquina compatible con SNES,** que introdujera el **SUPER DISC**, un formato CD ROM de su propiedad. Obviamente este proyecto nunca llegó a completarse, pero fue la primera piedra sobre la que posteriormente se construiría PlayStation.

Sorprendiendo a propios y a extraños, el primer día del C.E.S. del 91, **Sony anunció públicamente el desarrollo de lo que entonces se dio en llamar PS-X.** Después se produjeron una serie de acuerdos incumplidos, -como aquel firmado 19992 mediante el cual PS-X sería compatible con el CD-ROM de Nintendo- y siin pensárselo dos veces , Sony decidió seguir la guerra por su cuenta y se hizo con los servicios del prestigioso **Ken Kutagari** como jefe de ingenieros para su proyecto. El resultado de todo ello ha sido el lanzamiento de PlayStation.

Un sistema de altísima calidad. Pero si el pasado de PlayStation viene marcado por Nintendo, su futuro lo estará por el juego **Ridge Racer**.

Porque es evidente que escoger como piedra de toque un título de tanta calidad y prestigio, **supone jugarse el todo por el todo.** Pero al parecer Sony no ha tenido ningún miedo de defraudar a los millones de ojos que se posarán sobre su máquina y **ha querido dejar bien claras desde el primer momento las posibilidades de su PlayStation.** Y, sin duda, ha conseguido salvar el listón que ella misma se había impuesto.

Así las cosas Sony sólo parte con **una supuesta desventaja** con respecto a la lucha que quiere librar frente a los monstruos consagrados, Sega y Nintendo: el hecho de que **es la primera vez que lanza una consola de videojuegos**, o por decirlo de otro modo, se ha metido de lleno en un sector prácticamente desconocido para él. Sus competidores están convencidos de que esta circunstancia va a suponer un serio handicap, por el hecho de que éste es un mercado con unas características ciertamente peculiares. **No basta con crear una buena consola: hay que saber venderla**. Sin embargo, en contra de esta teoría está la de que una compañía que ha sido capaz de colocar en millones de hogares de todo el mundo productos tan dispares como una cadena HI-FI o un televisor portátil, **no tiene porqué temer ningún reto.**

Sony, además, ha demostrado a lo largo de su historia poseer la capacidad de sobreponerse a **los duros reveses que la competencia ha conseguido asestarle en alguna que otra ocasión.** Por ejemplo, no debe resultar nada fácil "comerse" un gran proyecto como fue **el vídeo Betamax**, ante la fulminante llegada del modelo VHS creado por JVC, y mantener la compañía a flote. ¡Y eso que todo el mundo coincidía en que el sistema Beta era el mejor! Aunque no menos frustrante puede considerarse **su participación en el denostado ordenador personal MSX.** En esta ocasión, Sony sí pago su inexperiencia en un mercado que comenzaba a florecer. Pero sin duda, aquellos eran otros tiempos, y los éxitos de esta compañía se hicieron más latentes varios años después con **la aparición con los CD´s musicales y la popularización de los "walkman".**

Lo que nadie ha puesto en duda en ningún momento, es que PlayStation es un sistema de altísima calidad. La prueba, hasta cierto punto indirecta, de ello es que **todas las compañías tienden a comparar sus máquinas con la consola de Sony.**

Y no menos relevante, es el hecho de que **todas las compañías de software de cierto renombre se han mostrado desde el primer momento dispuestas a realizar juegos para este sistema.**

Nada menos que **250 casas ya han firmado con Sony y más de 700 estaciones de desarrollo están en funcionamiento.**

Particularmente significativo es el caso de **Electronic Arts,** una compañía muy comprometida con **el proyecto 3DO,** pero que **recientemente firmó un acuerdo con Sony para realizar juegos para PlayStation,** decisión que, lógicamente, no ha sido recibida de muy buen agrado en la sede de The 3DO Company. ¡Pero aquí hay que ir a por todas!

En definitiva, Sony ha construido un proyecto que cuenta con los suficientes elementos como para no aceptar el rol de ser una consola más. PlayStation **puede y debe convertirse en un opción seria para el futuro de los videojuegos.**

Pero este mercado es tan imprevisible que hasta con todas estas garantías es difícil predecir el éxito de cualquier producto. Habrá que esperar y darle tiempo al tiempo...

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU.
- R3000A 32 bit RISC chip a 33 MHz
- Capacidad de proceso: 30 MIPS.
- Transferencia de datos: 132 Mb/Sec.

PROCESADOR GEOMÉTRICO 3D.
(Alta velocidad de cálculo).
- Capacidad de proceso: 66 MIPS.
- 1,5 millones de polígonos planos sombreados por segundo.
- 500.000 polígonos con mapeados de texturas por segundo.

PROCESADOR DE DATOS.
- Capacidad de proceso: 80 MIPS.
- Conexión directa con la CPU.
- Compatible con JPEG, MPEG1.

SONIDO.
- ADPCM, 24 canales
- Frecuencia de sampleado: 44.1 MHz.

GRÁFICOS.
- 16.7 millones de colores.
- Resolución: 256 x 224 - 640 x 480
- Buffer de cuadro ajustable.
- 4.000 sprites de 8 x 8 pixels con scaling individual y rotación simultanea de decorados.
- 360.000 polígonos por segundo.

MEMORIA.
- Memoria principal: 16 Mbits.
- VRAM: 8 Mbits.
- Sound RAM: 4 Mbits.
- CD-ROM Buffer: 256 K.
- Sistema de operación ROM: 4 Mbits.
- Tarjeta de RAM para salvar datos.





La parte posterior del PlayStation desvela salidas RGB (las entradas de colores rojo, blanco, amarillo), un puerto de conexión SCSI (a la izquierda del todo), una entrada de red (a continuación), una salida S-VHS (en la parte derecha) y una toma para la fuente de alimentación (en el extremo derecho)



Sony ha querido diferenciar sus juegos del resto de plataformas proponiendo un esmalte negro para la parte posterior de los discos. La otra cara incluye la carátula del programa.



De aspecto compacto y absolutamente atractivo, el Sony PlayStation ha roto moldes en cuanto a la concepción de las nuevas máquinas. En la imagen podemos apreciar la entrada de dos pads (muy cibernéticos, por cierto), otras dos conexiones para tarjetas de memoria, el botón de reset, el lector de entrada en la parte superior y los botones de arranque y acceso al CD. El color, como veis, no desentona en absoluto. Parece discreto pero esconde un mundo de sensaciones.







Ace Driver



Motor



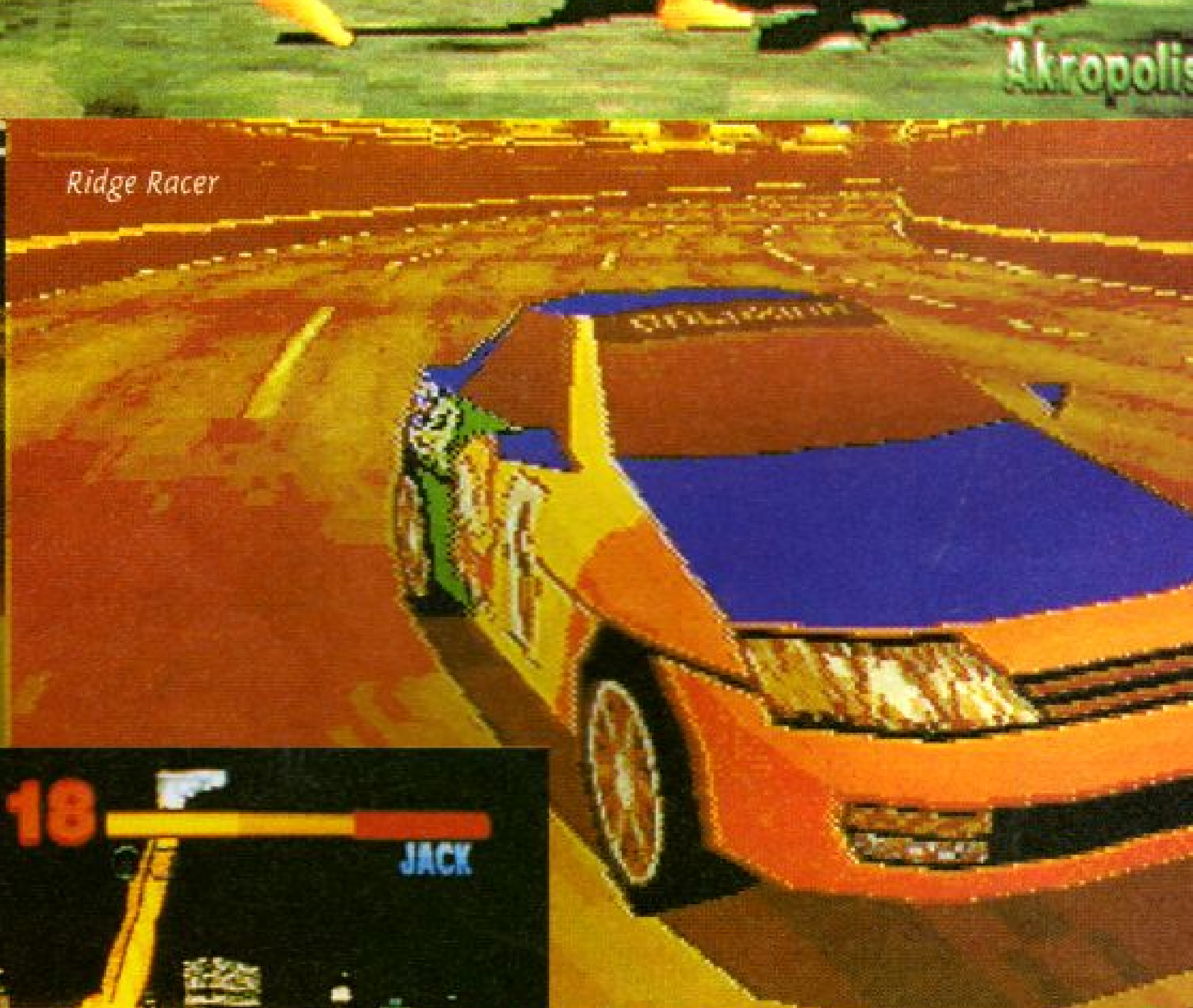
Ridge Racer



Tekken



Motor


Ridge Racer



Motor



Tekken



Motor

Sony ha querido crear una consola de videojuegos en el sentido más estricto de la palabra.



Expresiones como “formato multimedia” o “sistema de entretenimiento interactivo” quizás sonaban demasiado rimbombantes en los oídos de la compañía nipona.
El aspecto de su PlayStation así lo demuestra.



Software para una eternidad

Si hay algo de lo que se ha preocupado Sony en el lanzamiento de su PlayStation es de la concesión de licencias a decenas de compañías, con el fin de mantener una media alta de lanzamientos por mes.

Ya antes de que saliera la máquina en Japón, Sony había firmado acuerdos con 164 grupos, con nombres tan destacados como **Namco, Konami o Capcom.** Una estrategia muy distinta, sin embargo, a la llevada a cabo por Nintendo para Ultra 64, en la que se han realizado acuerdos en exclusiva con no más de diez compañías hasta el momento.

Aunque desde el principio el juego insignia de este sistema ha sido el sensacional **Ridge Racer** de Namco, Sony tiene preparado para las próximas fechas un extenso repertorio de títulos de gran éxito en otros formatos, provenientes de las compañías con mayor renombre en el sector.

La propia Namco prepara ya para el 95 títulos tan atractivos como **Tekken** y **Ace Driver**, dos de las recreativas de más exito en Japón, y otros juegos más conocidos como **Cyber Sled** y **Starblade**, de los cuales se espera mucho.

Por otro lado, los japoneses de Takara están a punto de lanzar un espectacular juego de lucha llamado **Toshinden**, muy en la línea de Virtua Fighter.

Uno de los juegos que ha salido a la venta casi al mismo tiempo que la máquina ha sido **Motor Toon**, de la desconocida compañía Poly Poly/Bandit (que ha participado en el desarrollo de la propia PlayStation), una mezcla de Stunt Race y Micromachines pero con las posibilidades y la calidad que ofrece la máquina de Sony.

Otros juegos en cartera son **Boxer's Road** de New y **Ultimate Parodius** de Konami, aunque tampoco habrá que perder de vista las creaciones de compañías como **Capcom** (¿habrá otro Street Fighter?), **Virgin, Taito, Tengen, Human** y el largo etcétera que compone la lista de desarroladores de juegos para este sistema.

Sin duda, el inusitado interés de todas estas compañías en realizar juegos para PlayStation es uno de los motivos que más intimida a las todopoderosas Sega y Nintendo.

Como véis, Sony tiene muy claro que no va a dejar sin novedades constantes a sus futuros usuarios.

Algún día, todos los juegos de coches se fabricarán así

❑ Sistema: Sony PlayStation

❑ Soporte: CD-Rom

❑ Publicado por: Namco

❑ Desarrolado por: Namco

❑ Lanzamiento: Ya disponible

por Juan Carlos García





Con Ridge Racer Sony ha encontrado una inmejorable tarjeta de presentación para su PlayStation. Sin duda, este título va a convertirse en un auténtico estandarte.

Ridge **Racer**

Han bastado tan sólo seis meses para hacer de **PlayStation** una máquina arrasadora.

En ese tiempo los técnicos de **Namco** han recibido de **Sony** el primer testigo que guiará los pasos de una consola que hasta hace unas semanas era todo un enigma. Huelga decir que la sorpresa ha sido mayúscula y texturas a una velocidad endiablada.

A primera vista seguro que denota pecados de juventud, de infancia para ser más exactos. A la segunda partida la cosa cambia: la conversión de la recreativa se torna en magnífica y los pequeños defectos son atropellados por las ruedas de uno de estos monstruos.

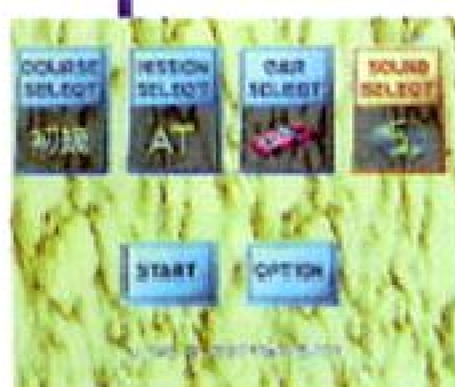
huelga mucho más aún subrayar que al inicial proyecto **PSX** se le conocerá durante mucho tiempo como el que premió con **Ridge Racer** a los usuarios más "arriesgados".

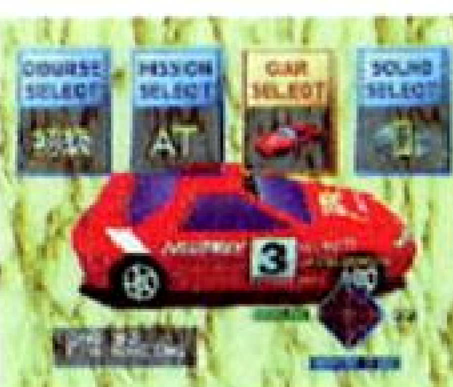
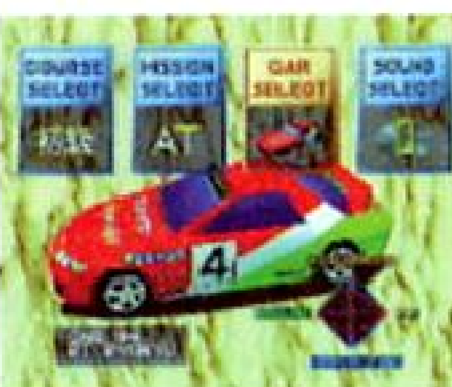
Olvidad **Virtua Racing**, borrad de vuestras mentes todo lo visto hasta ahora en cuestión de coches en una consola doméstica y quedaos con la imagen de un CD con una de las caras en negro y la otra musitando polígonos y

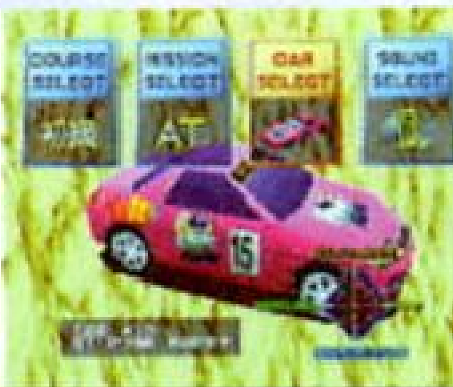
Ridge Racer es un escandaloso simulador de velocidad punta en circuitos urbanos que permite disfrutar del acelerador en cuatro circuitos muy similares y con cuatro coches en grupos de dos. Similares porque casi no se diferencian en nada, excepto en el número de vueltas o en los coches participantes.

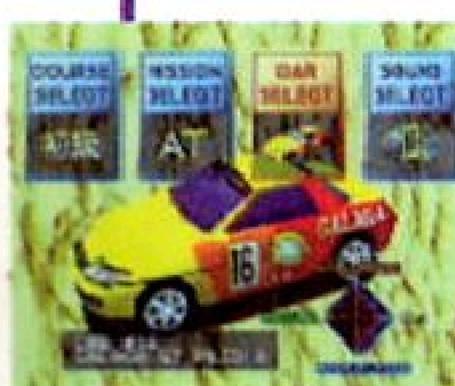
En cuanto al tipo de vehículos se nos ofrecen dos tirando a

El toque "doméstico" se hace notar en las opciones. *Ridge Racer para **PlayStation** ofrece más posibilidades que la recreativa, pero aún así pueden parecer algo escasas al más exigente consumidor de plataformas domésticas. Cuatro circuitos no resultan, sin duda, excesivos. Y más cuando sólo las vueltas, un pequeño trozo de pista añadido y la velocidad máxima diferencian las trazadas. Por fortuna, además de los circuitos, se nos permite elegir los coches. Cuatro, eso sí, pero menos da una piedra. Bueno, y también están los trucos: los hay que ofrecen hasta 12 coches y otras 4 pistas. La transmisión, las melodías y el intercambio de funciones en el mando completan el único apartado "pobre" de este, por otra parte, impresionante CD.*











Arcade Show a tope.

La compañía **Namco** *descubría su* **"System 22"** *sobre la placa CoinOp de* **Ridge Racer** *hace más o menos un año. El nuevo concepto en máquinas de coches estrenaba así una técnica de la que todo el mundo todavía habla maravillas y hay hasta quien se atreve a colocar por encima del propio* **Model 2** de **Sega.** *El "System 22" es una técnica de "render" visual en tiempo real capaz de realizar todo tipo de efectos gráficos (texture-mapping, manipulación de polígonos...). Está basado en una* **CPU Motorola de 32 bits** *que funciona a 25 MHz y trabaja en un modo gráfico "interlaced" 640 x 480 con 30.000 colores en pantalla. El secreto mejor guardado de este programa es un chip de nombre* **TR 3** *que permite mover 240.000 polígonos "texture-mapping" por segundo y realizar 400 millones de operaciones en el mismo tiempo. No hace falta cansaros con más números: los resultados son espectaculares. Por cierto, la imagen del "cacharro" de arriba pertenece a la versión* **Full de-luxe** de **Ridge Racer.** *Toda una pasada con un* **Mazda MX-5** *incluido.*



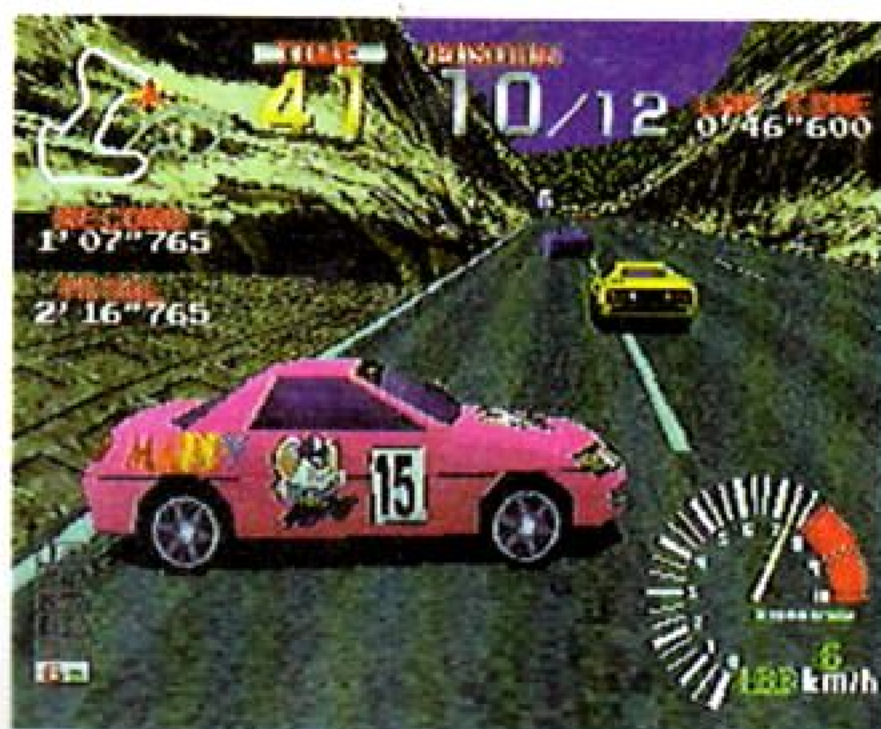
Mazda y otros tantos a **Lamborghini**. ¿Pecado de infancia? Presionad Start y saldremos de dudas.

Si la chica del bikini no os ha quitado el sentido, asistiréis a una salida en plan bala y perspectiva frontal. A diferencia de la recreativa, -que sólo permitía esa vista-, la versión doméstica ofrece además una perspectiva aérea no demasiado lejana, que incluye un control muy acertado del auto. Vale pulsar un botón para acceder en cualquier momento a uno u otro modo: el frontal, para expertos y gozadores; el aéreo, para amantes del espectáculo.

El resto de la carrera se desarrolla con una limpieza absoluta. La sensación de velocidad es perfecta, los giros sorprenden por la suavidad, el sonido de los motores es increíble y una melodía en plan cañero acompaña te perfectamente. ¿El objetivo? Fácil, llegar primero y en el menor tiempo posible.

Si corréis en los tres primeros circuitos, la competencia se establecerá contra otros once coches. Si lo hacéis en el último, tan sólo mediréis vuestras fuerzas contra un bólido amarillo que, más que de competidor, hará de liebre... por aquello de que afinéis el segundero con tal de cogerlo.

Una vez que os hayáis adaptado al auto ➲



Sobran los comentarios. Estas imágenes hablan por sí solas acerca de la calidad gráfica de Ridge Racer. Pero por si aún tenéis dudas, os las aclararemos: es increíble.

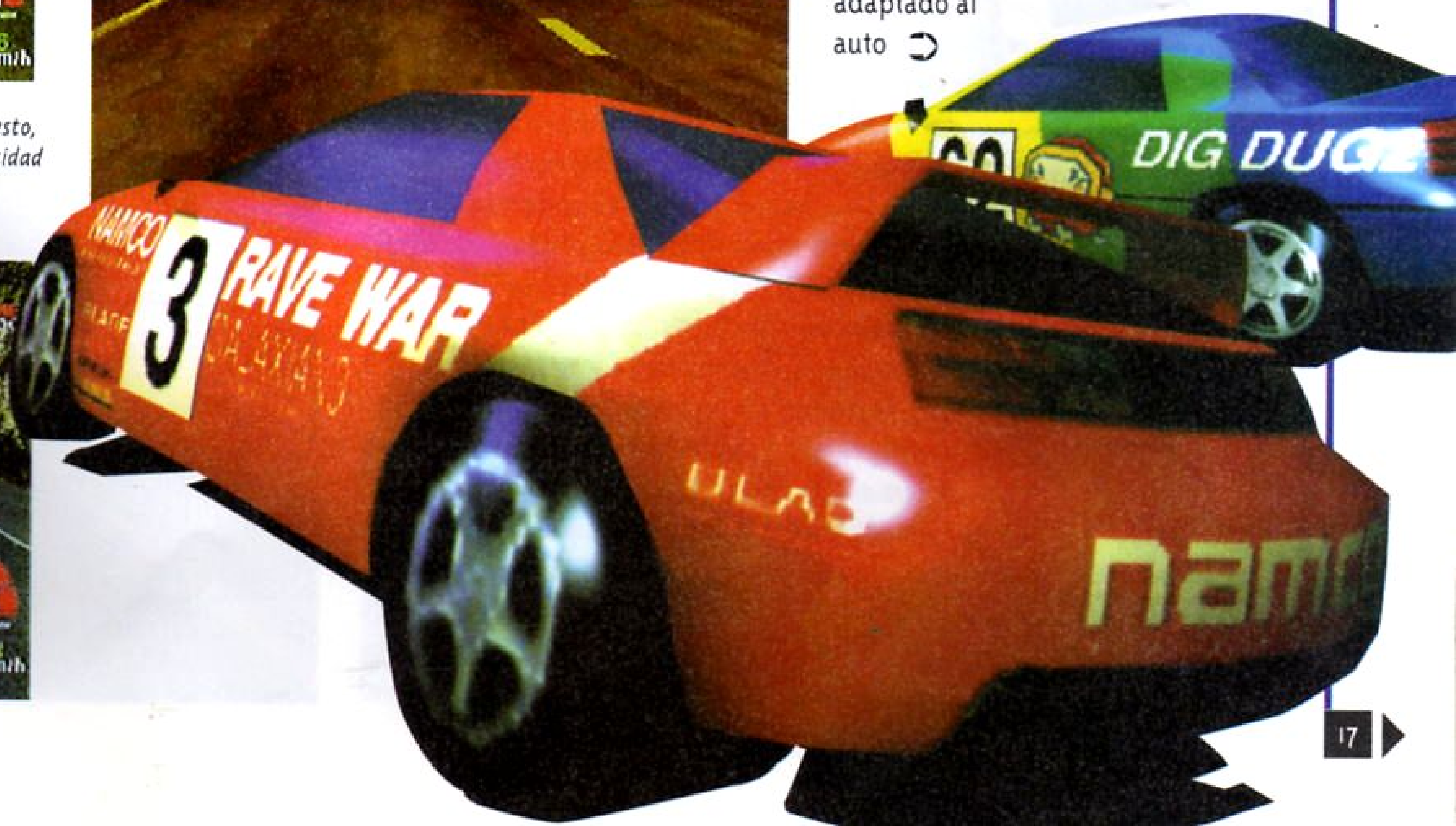


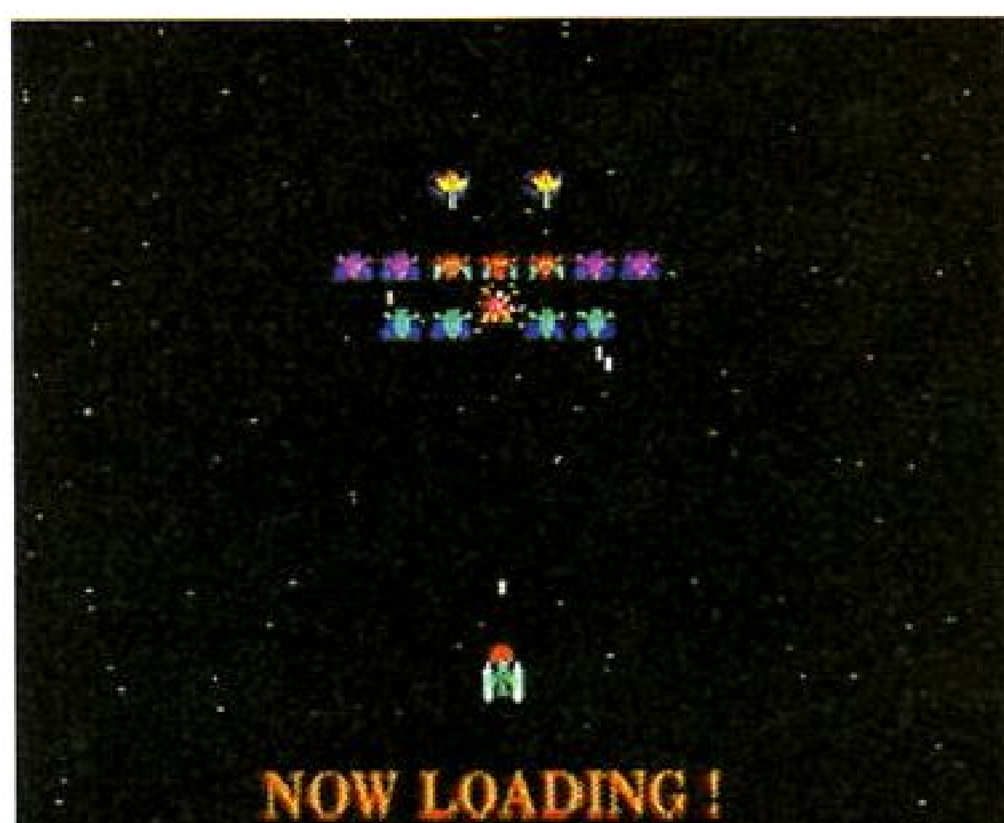




A pesar del elevado nivel gráfico -aunque, por supuesto, no se llega al de la recreativa-, la sensación de velocidad que se ha conseguido es impresionante.







Que no, que no nos hemos equivocado, que dejéis de alucinar. Que resulta que el brevísimo tiempo que tarda en cargar Ridge Racer se ve amenizado por la presencia del clásico matamarcianos de Namco. La jugada esconde 12 coches del ala siempre que acabéis con las naves enemigas en un tiempo récord. Un detalle genial.



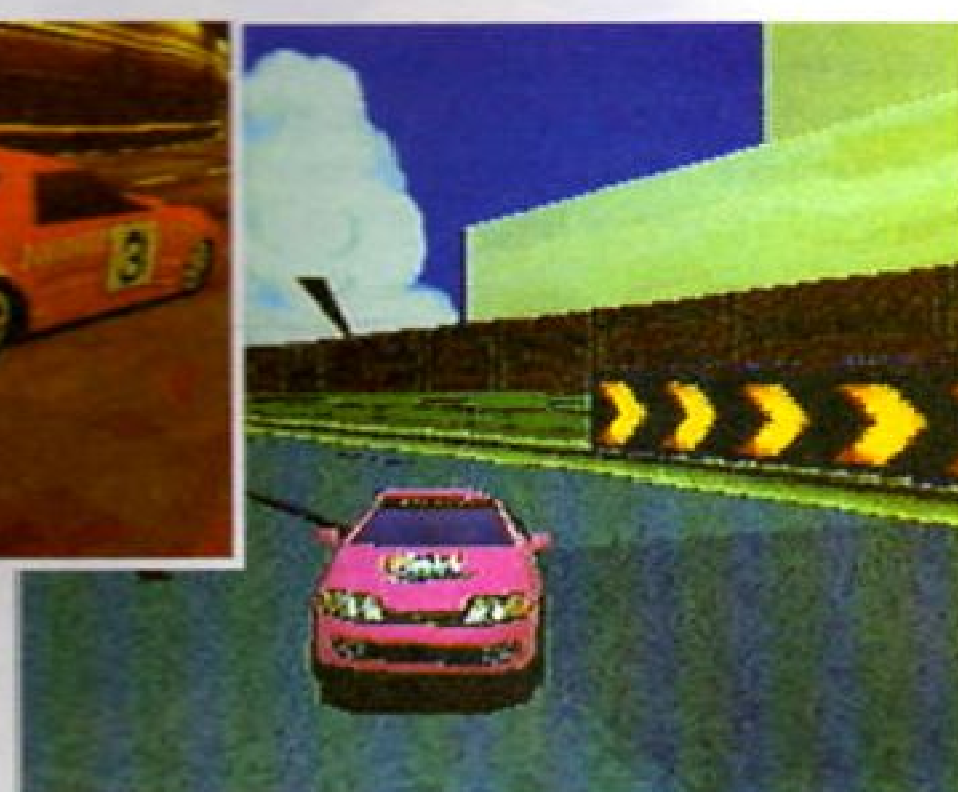


Super Mario revolucionó los juegos de plataformas. Street Fighter II sentó las bases de los juegos de lucha tal y como los saboreamos hoy. Ahora Ridge Racer está a punto de imponer un nuevo código en arcades/simuladores de coches. Ya no vale nada de lo visto: acaba de abrirse una nueva dimensión en el género.

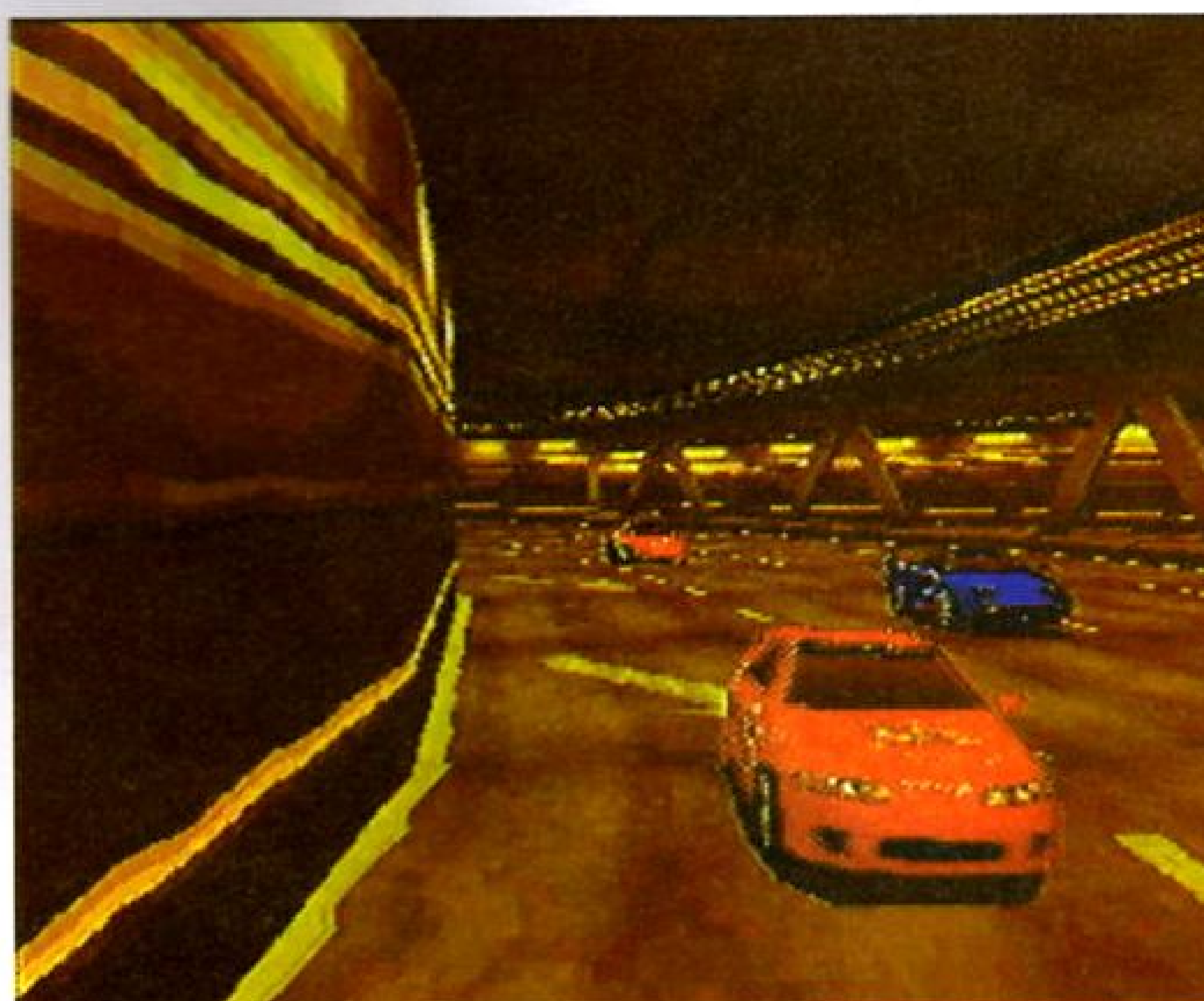
Juegos de coches: Aquí es donde hay que librar la verdadera batalla. *Parece que una máquina no es nada hasta que no tiene un gran simulador de coches que echarse a la espalda. Y a las pruebas nos remitimos. El FX segunda generación de* ***SNES*** *tuvo a* ***Stunt Race*** *como banco de pruebas. A* ***Mega Drive*** *no se le concedió el honor del chip SVP hasta que llegó* ***Virtua Racing****. El mismo cartucho, pero "de luxe" está siendo la piedra de toque para la* ***32X****. El primer juego presentado para* ***Ultra 64*** *fue* ***Cruis´n USA.*** *Y en el sistema* ***Saturn*** *se espera como agua de mayo la llegada de un* ***Daytona USA,*** *dicen que explosivo... Evidente. Esto de los coches es posiblemente el mejor reclamo para que una máquina se venda. Y ahí es donde van a competir las grandes, ahí es donde* ***Saturn, Playstation*** *y* ***ULTRA 64*** *se van a dar de bofetadas. ¿Cuál será mejor:* ***Daytona, Ridge Racer*** *o* ***Cruis´n USA****? Las características técnicas de la máquina son sólo una excusa: lo que realmente importa es el juego. Eso lo sabemos todos.* ***Daytona*** *promete sorprendernos incluso más que* ***Virtua Fighter****. Y por un vídeo que hemos podido ver, estamos por confirmarlo.* ***Ridge Racer*** *es la bestia que PlayStation necesitaba para convertirse en el crack que se esperaba. Y aunque* ***Cruis´n USA*** *no ha sorprendido demasiado en recreativa, tiene la ventaja de que Nintendo ha prometido una versión doméstica espasmódica. Aún es pronto para pronunciarse. Pero el éxito de una máquina sobre otra estará a los mandos de un coche. Seguro.*



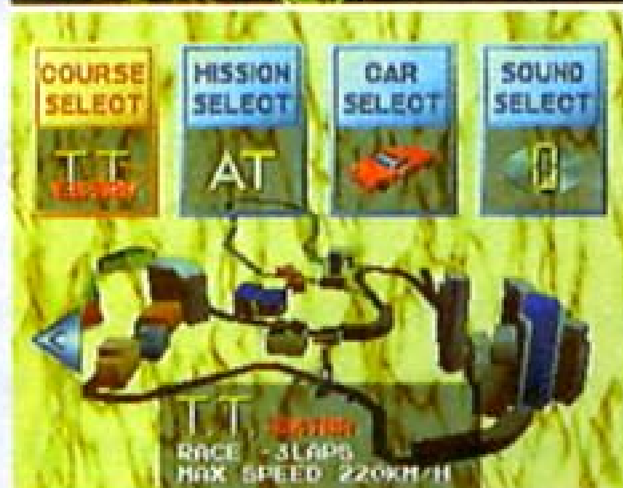




Estas tres imágenes pertenecen a la presentación del juego: como para dejarte helado.





















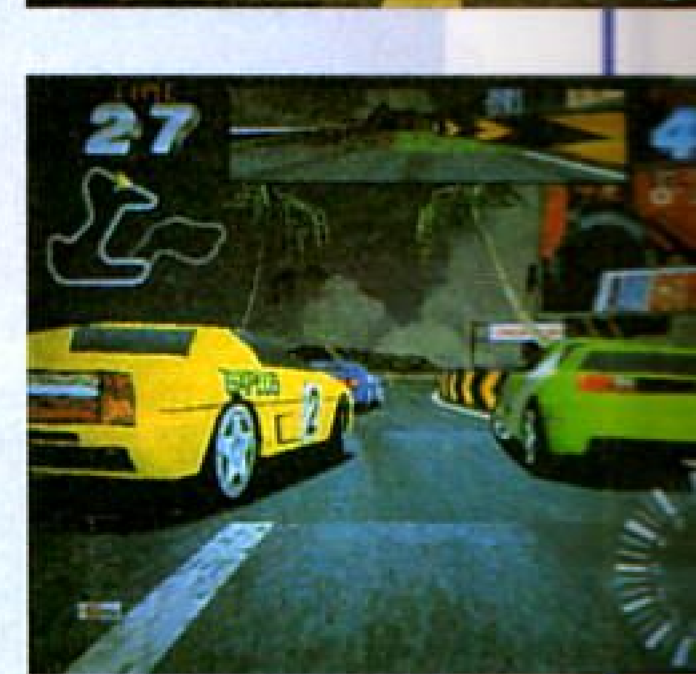
Trucos: Abrimos la caja de las sorpresas. *Uno de los "dejes" de consola doméstica, sin duda. Esto de los trucos, circuitos secretos y otros misterios por descubrir en* **Ridge Racer** *pertenecen más a la esfera del mercado casero que al mundo recreativo. Será por eso que en este* **RR** *vamos a deleitarnos con dos trucazos (quién sabe si alguno más) de órdago, de esos que alargan la vida del juego.*

Y Hi-Tech ya está en disposición de adelantarlos. Por si acaso. Uno pasa por **participar con todos los coches del circuito**. *Sí, ya sabemos que al principio sólo hay 4 coches, pero disparando con tino a los marcianitos que aparecen en la pantalla de carga, la lista se alargará. Fácil, ¿verdad? Acabad con todos y el juego será otra cosa.*

El segundo truco va de **conseguir más circuitos.** *Basta con finalizar los 4 recorridos iniciales en primer lugar para acceder a otras 4 pistas por todo el morro. Eso sí, las pistas no serán nuevas, sino las anteriores pero al revés. Bueno, es otra forma de ver las cosas...*

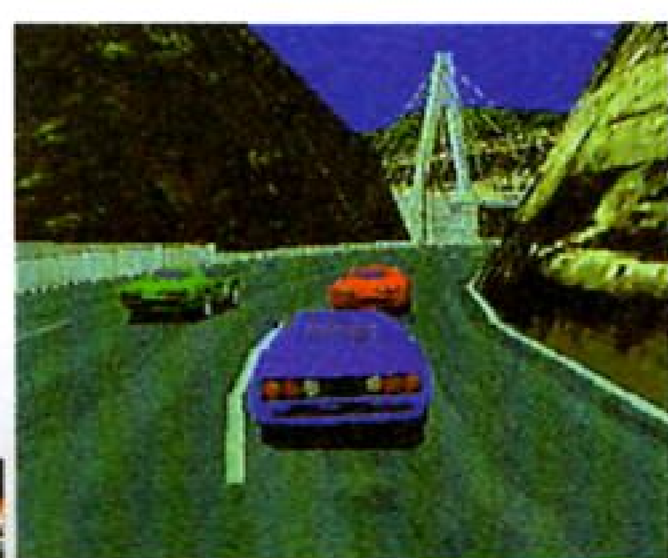






Ridge Racer 2: El futuro está a la vuelta de la esquina. *Golpea las calles tan sólo unos meses después de que lo hiciera su progenitor y ofrece novedades tan necesarias como interesantes. Veréis,* **RR segunda parte** *permite que 8 jugadores enfrenten su estilo de conducción en la misma carrera, también incluye un espejo retrovisor a lo grande, hasta seis nuevas melodías y un concepto nuevo que recibe el nombre de* **"Draft Effect"**. *Pero tranquilos, este efecto no es más que eso que los técnicos han dado en llamar "el rebufo": colócate pegado al trasero de uno de estos autos y ya verás lo que ocurre cuando quieras pasarle... ¡Correrás como un loco!*

Además de estas, digamos, rectificaciones, el desafío no cambia en extremo. Pero hay más curvas, montañas, túneles, autopistas de alta velocidad y el mismo sentido de la rapidez y el espectáculo que ahora impera en esta versión **Playstation**. *Por cierto, sin noticias sobre una posible conversión. Pero nos estamos ocupando del tema...*







➲ (cosa nada difícil), empezaréis a deleitaros con el panorama. Texturas increíbles, paisajes únicos, túneles casi reales y efectos de luz incomprensibles aparecerán ante vosotros. De la misma forma que en la recreativa, y encima sin tener que «insert coin».

Y hablando de la recreativa,

es cierto que la versión doméstica pierde algo en la resolución en las texturas, o que en algún caso ciertos detalles "finos" han desaparecido. Problemas de la conversión, por supuesto. Pero nos tememos que estos detalles se han pasado por alto porque no compensa añadir texturas si el precio es la velocidad. En ese sentido no nos podemos quejar. **Ridge Racer** maneja 180.000 polígonos con texturas por segundo. La sensación es extraordinaria: invita al vértigo.

Pero hablábamos antes de pecados de juventud. Bien, además del apartado de las opciones (que es fácil de solucionar gracias a dos trucos), hemos notado que la acción se hace algo más pesada en el modo de perspectiva aérea y con varios coches en pantalla, y que el asunto del derrapaje tampoco está completamente depurado.

Y dejamos para el final la queja más "tonta". El juego es relativamente fácil. Por fortuna las opciones no se acaban tan rápido. Cuando se consigue ganar todo, se entra en el modo **Extra Game**. Ahí hemos visto a un coche negro que va que se las pela. ¿Habrá que ganarle? ¡Vaya, nos sacó de la pista!

Con todo, el ruego es que algún día todos los juegos de coches sean así. Rápidos, espectaculares, cañeros, que nos enseñen cosas nuevas, que nos dejen con la boca abierta.

Este simulador no te dará el carné de conducir B1, sino el de piloto profesional. Porque, suponemos, eso del cambio manual, el derrrape en curva y lo de esquivar a la peña lo tienes ya más que superado... ¿o no?

VALORACIÓN 9	*El juego de coches del futuro. Una conversión fiel, exquisita, soberbia y digna de una consola con las mejores expectativas por delante.*

El mito de la lucha llega con toda su fuerza a 3DO

SSF II Turbo

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Panasonic
- **Desarrolado por:** Capcom
- **Lanzamiento:** Ya disponible

por Manuel del Campo

Capcom hace su debut en este formato, y para tal evento ha decidido ofrecer su mejor juego: **Super Street Fighter 2 Turbo**, la conversión de la última recreativa de esta gran serie.

No hay duda de que **The 3DO Company** está apostando en estas últimas fechas por lanzar títulos de gran renombre y probado éxito en otros formatos, y la entrada en escena de firmas como **Capcom, Virgin** o **LucasArts** está trayendo consigo la llegada de clásicos como **Rebel Assault, Samurai Shodown** o este mismo **Super Street Fighter II Turbo.**

Ni que decir tiene que estamos ante el juego de lucha más carismático de la historia. **SSF II Turbo** fue lanzado en formato arcade hace unos pocos meses, convirtiéndose en la última secuela de una serie que comenzó hace ya varios años, y que ha pasado por multitud de formatos. **Capcom** traslada ahora este juego a un sistema doméstico -aún por explotar- como **3DO**, con resultados más que notables.

En primer lugar hay que confirmar que el juego contiene todas las novedades de la recreativa: tres niveles de velocidad, nuevos "combos", movimientos finales y la presentación del nuevo luchador **Akuma**.

Pero sin duda, lo más importante es que esta última versión, es, con diferencia, la de mayor calidad técnica de todas las que han aparecido hasta el momento para un sistema doméstico, tanto en el apartado gráfico, donde la excelente paleta de colores o las animaciones -idénticas a la recreativa- son impresionantes, como en el sonoro, con la utilización del sorprendente **Virtual Sound** que aprovecha las posibilidades del sonido digital.

Capcom, es evidente,

ha realizado un excelente trabajo en la que se ha convertido su prueba de fuego en el asalto a los nuevos sistemas.

Tan sólo el "especial" diseño del pad de **3DO** impide explotar todas las cualidades del juego.



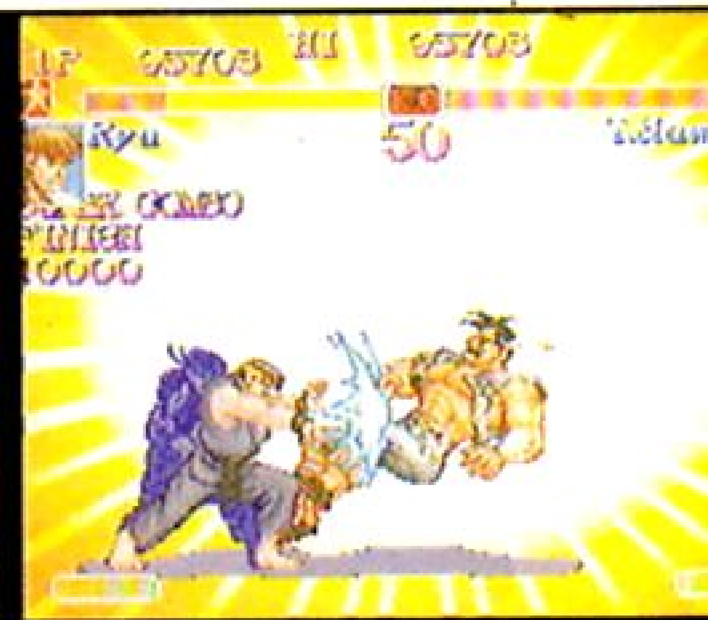


Akuma es el nuevo luchador que aparece en esta versión de Street Fighter II. En principio, su presencia en el juego se limita al papel de jefe final, pero se rumorea que es posible utilizarlo como un luchador más mediante un truco que, por el momento, no se ha hecho público.











¿Estamos ante el ocaso de Street Fighter II?

Una vez más, nos encontramos con una nueva secuela de la saga de lucha más famosa de la historia. Como siempre, mejorada, actualizada e impecablemente realizada. Sin embargo, y tras varios años como buque insignia de este género, hay varios aspectos que comienzan a estar algo "gastados".

La gran fuerza de Street Fighter, además de sus virtudes técnicas y jugables, ha residido siempre en el carisma de sus personajes. Capcom consiguió crear unos individuos con personalidad propia: Ryu, Chun Li, Honda, etc... han sido una y otra vez imitados en el intento de conseguir el éxito sin precedentes del que ha sido considerado mucho más que un juego. Pero ahora, estos personajes empiezan a perder algo de su fuerza: el paso del tiempo se ha hecho notar.

Tal vez la solución pase por una renovación del plantel de luchadores, -en la que sólo permanezcan los imprescindibles- o en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías para lanzar un Street Fighter 3 con los personajes digitalizados de la propia película (algo que comienza a ser más que un rumor).

El caso es que Capcom necesita volver a sorprendernos con algo revolucionario para lograr recuperar su trono perdido en el reino de los juegos de lucha.

La calidad gráfica que destila todo el juego queda reflejada sobre todo en las interesantes sombras que aparecen al realizar cualquiera de los super movimientos finales de los luchadores.





Capcom ha presentado en 3DO la que es, sin duda, la mejor versión para consola realizada hasta la fecha de su clásico de lucha. Las mayores posibilidades técnicas que esta máquina aporta con respecto a las 16 bits, han sido bien aprovechadas, pero... ¿sigue siendo SSF II el número uno en su género?



La jugabilidad de SSF II ha dado un giro con la inclusión de la nueva barra de energia que indica la potencia de los golpes de cada luchador. Ahora es imprescindible prestar atención a este nuevo icono, pues la utilización de toda la fuerza de un luchador será imprescindible para obtener la victoria.





Sin embargo, los nuevos joysticks de seis botones solventarán este problema.

Toda la jugabilidad

propia de la serie, que todavía no ha sido superada por ningún juego de lucha, sigue manteniéndose en esta versión, aumentada quizás por la inclusión de una nueva "barra de fuerza" y los correspondientes movimientos finales o "Shadow Moves" en los que además se aprecia el excelente acabado de todo el juego, gracias a la aparición de detalles como las sorprendentes sombras de los luchadores o el espectacular resplandor que se produce en el momento de la victoria.

En definitiva, una buena prueba de que **3DO** sigue pasando con nota la llegada de los grandes juegos, aportando además, toda la calidad de sus 32 bits.



VALORACIÓN 7

La mejor versión doméstica de este clásico, muy cercana a la recreativa. Su único defecto radica en que aporta muy poco a lo que se espera de las nuevas consolas. Demasiado visto.

La gran apuesta de Atari

Alien vs. Predator

❑ Sistema: Atari Jaguar

❑ **Soporte:** Cartucho - 32 megas

❑ **Publicado por:** Atari

❑ **Desarrollado por:** Atari / Rebellion Software

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Manuel del Campo

Time Warner Interactive se ha encargado de realizar una fastuosa campaña de promoción, convencida de que este juego puede significar el afianzamiento definitivo de una consola que hasta ahora no las tenía todas consigo. Por decirlo de otro modo, **Alien vs Predator** es la demostración palpable de las posibilidades reales de **Atari Jaguar.**

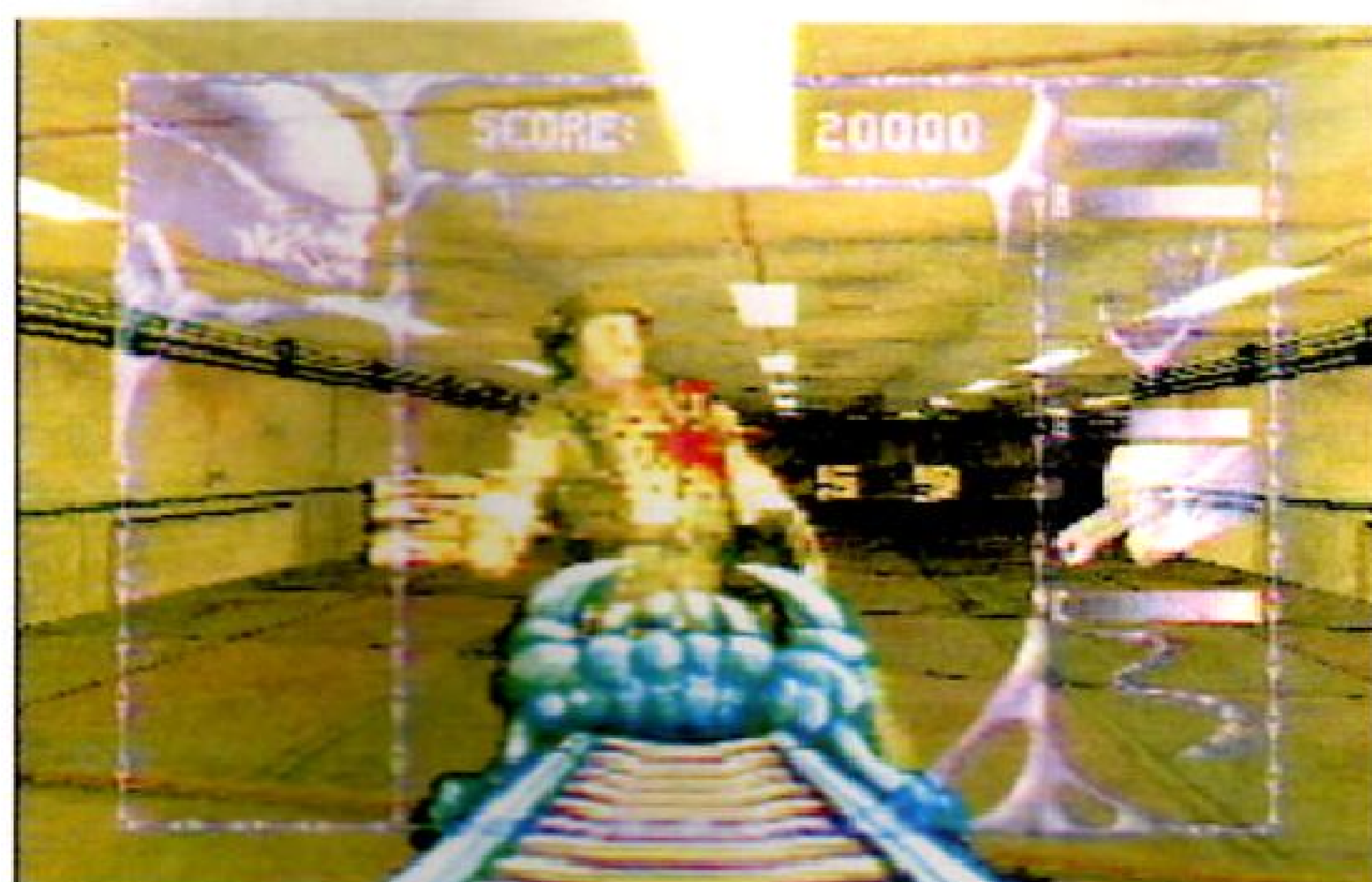
La apuesta de Time Warner con este producto

parece haber sido estudiada cuidadosamente: un juego enmarcado en el género del shoot'em up con perspectiva subjetiva al estilo **Doom**, que tantos éxitos ha cosechado en **PC** y ahora en otros formatos como **MD 32X**, y un título con gran atractivo (que, por cierto, ya ha sido utilizado por otras dos compañías como **Capcom** y **Activision** para otros juegos que nada tienen que ver con éste).

Sin embargo, **Alien vs Predator** contiene los suficientes elementos como para diferenciarse claramente del siempre mencionado **Doom**, pese a pertenecer al mismo género.

Atari, con la inestimable colaboración de varios miembros de **Rebellion Software**, ha tenido la sabia idea de ofrecer al usuario tres juegos en uno: el jugador puede adoptar el papel de marine americano, de la criatura extraterrestre conocida como Alien o del misterioso Depredador. Esto confiere al juego un gran interés, pues cada personaje contiene sus propias armas, habilidades, defectos y, lo más importante, sus particulares objetivos.

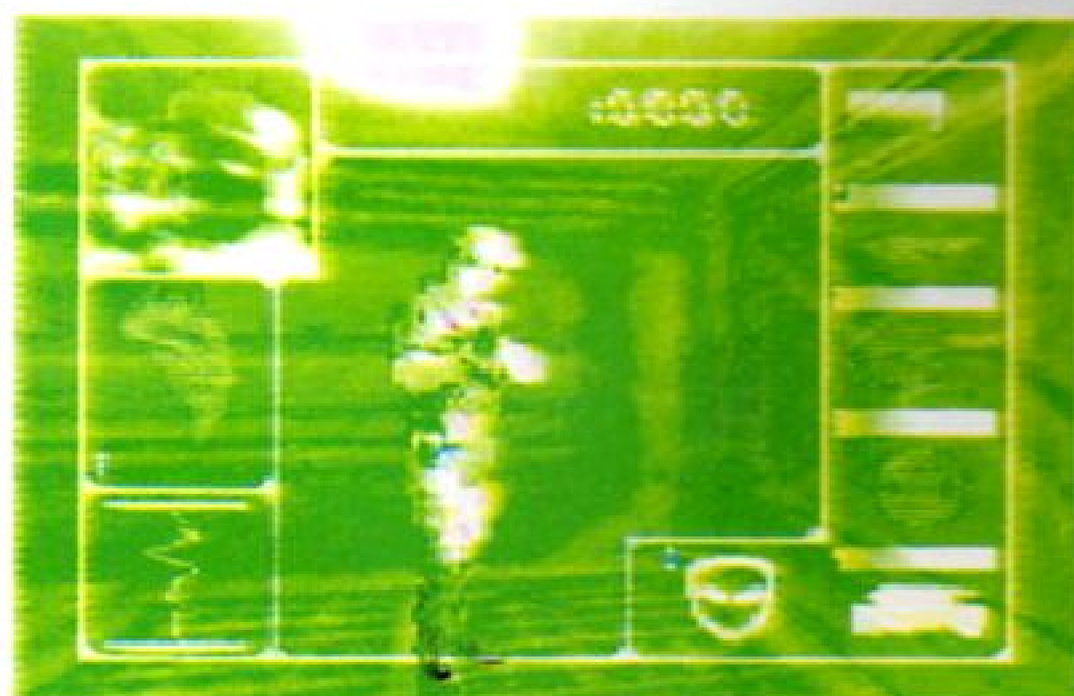
Además, y sobre todo en el papel de marine, se ha introducido un atractivo componente de estrategia, que obliga a consultar computadoras y establecer prioridades, y que se

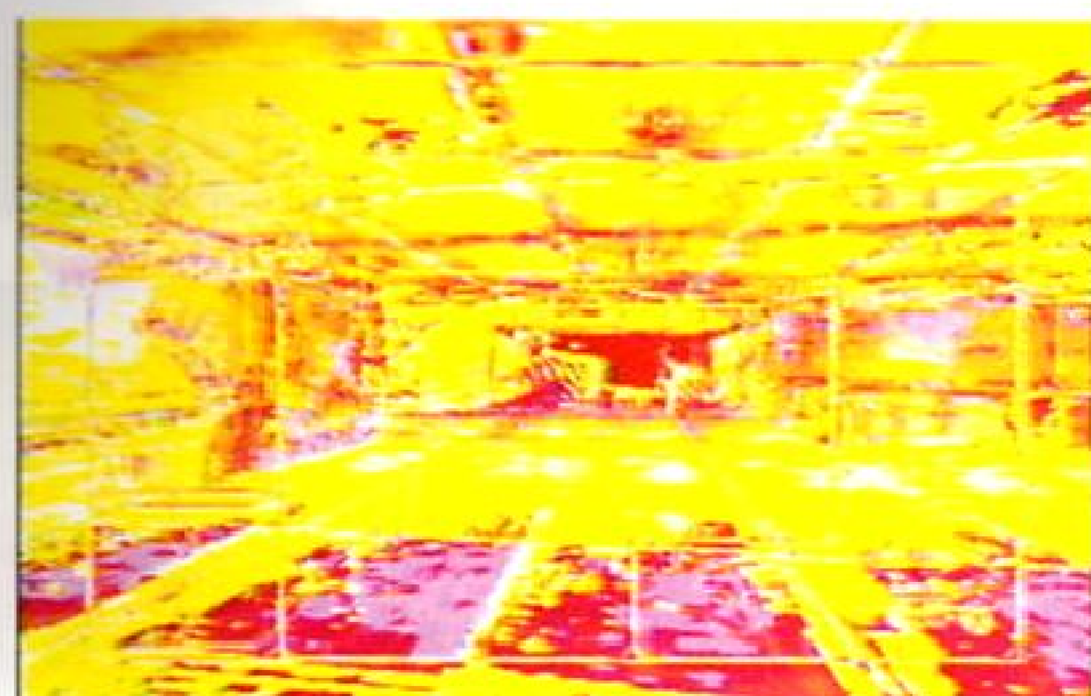






La utilización de Alien como protagonista nos demuestra la agresividad de la que este extraterrestre hacía gala en las películas. Una auténtica máquina de matar.





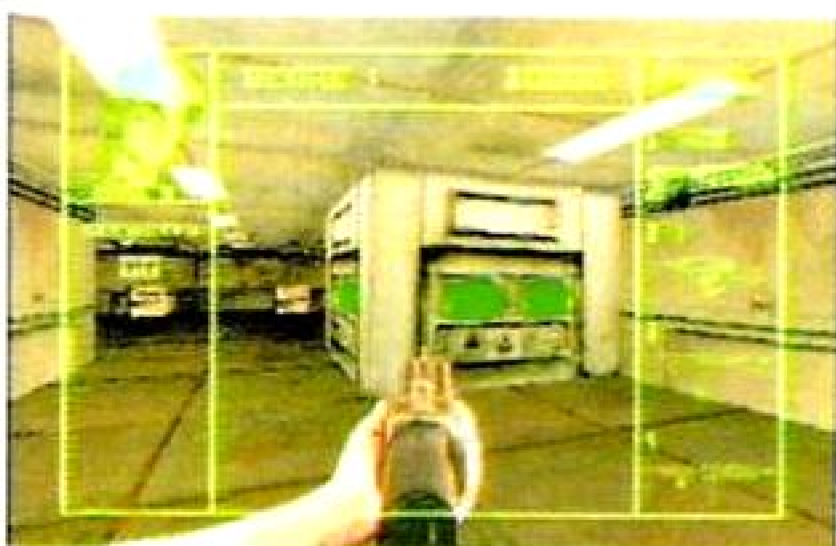
Uno de los efectos más sorprendentes se produce tomando al Depredador como protagonista. Éste, al igual que en los films, tiene la posibilidad de hacerse invisible, tras los cual se pasa directamente a una visión con infrarrojos que tiene el aspecto que veis en estas pantallas. Los efectos de sonido utilizados en esta opción son exactamente los mismos que en el film.



Aliens y más Aliens. *Dentro de un juego que basa gran parte de su calidad en el realismo casi total, no podía faltar uno de los aspectos más curiosos del extraterrestre Alien. Tomándole a él como protagonista se pueden crear otros Aliens, al usar los cuerpos de los marines como embriones de nuevas criaturas. Esto se consigue al eliminar a un marine de un modo determinado, de tal manera que se producirá una especie de huevo del que pronto aparecerá un nuevo monstruo. Es el mecanismo de defensa de Alien, que al mismo tiempo le sirve de "continues" al juego.*







El marine dispone de un armamento sofisticado, aunque tanto el Depredador como los Aliens son enemigos difíciles de eliminar.







La fantástica atmósfera de terror creada en este juego se pone de manifiesto tomando al marine como protagonista. Hay momentos en que se producen verdaderos "sustos".

Tras casi un año desde el lanzamiento de la Jaguar, -en el que los juegos aparecidos han sido, cuando menos, irregulares-, llega por fin un cartucho con la garantía suficiente como para propulsar por sí solo las ventas de la propia consola. La espera ha valido la pena.

suma al ya complicado problema laberíntico.

Lo más llamativo e impresionante a primera vista es el sensacional trabajo técnico llevado a cabo por los programadores. Las texturas y el diseño de todos los decorados, junto a las hiper realistas formas de los personajes (con especial mención para las animaciones de los marines y los aliens) confirman por fin que estamos ante una poderosa máquina de 64 bits. Por otro lado, todos los sonidos han sido sampleados directamente de los films a los que pertenecen los personajes y están fielmente reflejados por el circuito de sonido de la **Jaguar**.

Con todo, el gran mérito de **AvsP** consiste en la habilidad de **Atari** para crear una atmósfera inquietante, casi terrorífica. Y podemos decir que pocas veces un juego se ha acercado tanto a las sensaciones producidas por una película. La unión de todos los elementos introduce de lleno al jugador en la dinámica de la aventura, de tal modo que más de uno puede llevarse algún que otro susto.

En fin, no hay duda de que estamos, con diferencia, ante el mejor juego creado para **Jaguar** hasta el momento.

Esperemos que la llegada de otros nuevos títulos como **Iron Soldier** o el propio **Doom** consigan elevar a esta consola a la categoría que realmente se merece.

VALORACIÓN 8 — *Un gran juego con todas las garantías para convertirse en un revulsivo . Ha llegado tarde, pero aún a tiempo de demostrar la capacidad de la Jaguar.*

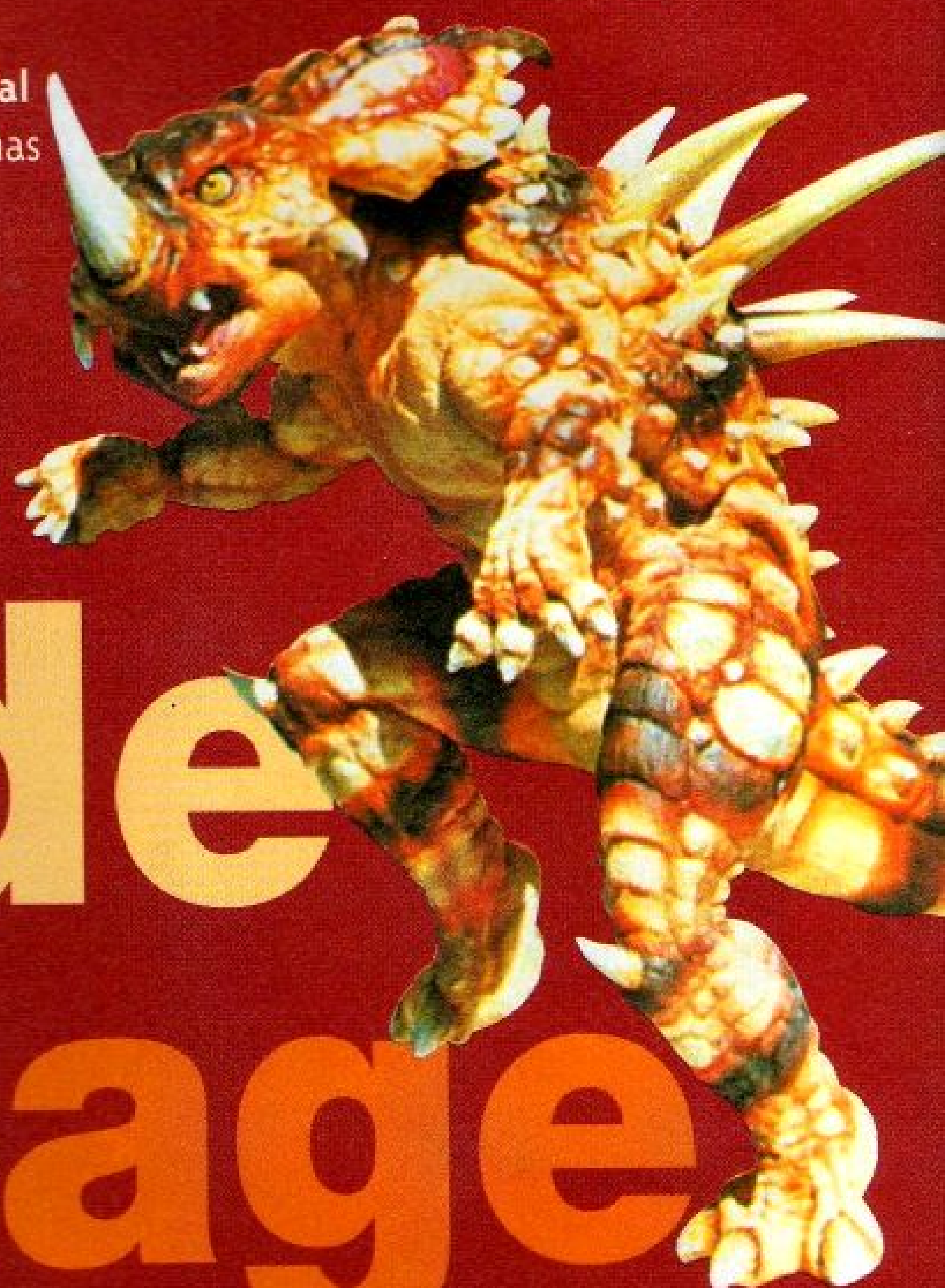




Aunque el papel de Depredador tiene el aliciente de la invisibilidad, jugar con este personaje es todo un reto al principio. Su escasa capacidad defensiva y su debilidad sin armas le convierten en un blanco fácil. Algo que no sucedía en la película.

La idea es vieja: tiene ya dos años, pero su puesta en escena sigue siendo tremendamente actual. Dennis Harper y Jason Leong han sido los encargados de dar vida a estas siete criaturas prehistóricas absolutamente fantásticas que nos invitan a vivir apasionantes

Tras las huellas de Primal Rage



combates apoyados en un concepto sorprendente de la animación. Muchos conoceréis ya este título por la recreativa, pero muy pronto podréis disfrutarlo a tope en los principales formatos de consola. Hasta entonces, veamos cómo se hizo este juego tan increiblemente espectacular.

La técnica que ha dado vida a **Primal Rage** se denomina **Stop-Motion.** A grandes rasgos es algo así como el **Claymation** utilizado por **Interplay**, es decir, cada movimiento se ha diseñado *frame a frame*, sólo que con la diferencia de que estos dinosaurios no son de arcilla, sino ¡reales!, Bueno, no, esto es broma.

Esta técnica no es precisamente nueva, pero sí que es la primera vez que se utiliza con resultados tan espectaculares.

El **Stop-Motion** implica mucha precisión. Este sistema se realiza a base de pequeños movimientos y filmaciones largas y complejas que, a la postre, culminan en un efecto 3D excepcional y en una cantidad enorme de movimientos diferentes.

Si os fijáis con detalle en cada personaje, advertiréis que todas las partes de su cuerpo se mueven por separado, como si tuvieran vida.

La explicación es sencilla: los monstruos se han filmado en innumerables posturas a partir de modelos creados a tal efecto. Los resultados son asombrosos.



Estos son algunos de los protagonistas de Primal Rage. Como véis, tienen todos pinta de cachondos mentales, pero no fiéis de ellos porque en realidad son bastante agresivos.

El equipo de producción de **Primal Rage** contó con 30 personas y una organización hollywoodiense, tipo "peli" de terror. Algunos nombres propios que participaron en el proyecto son: **Peter Kleinow**, autor de Gamby y Army of Darkness; **Dan Platt**, experto animador y constructor de modelos en películas de monstruos; y **Cameron Petty**. Los dos primeros se encargaron de diseñar las esculturas y poses de cada muñeco. El tercero se hizo cargo de la matriz generadora de movimientos, del argumento y de todos esos "truquillos", que tanta vida dan a los arcades.



Para trasladar los modelos de los dinosaurios a la pantalla de la recreativa fueron necesarios potentes ordenadores. Ahora el trabajo continúa de cara a las consolas.

El proceso comenzó con un diseño y rediseño de personajes en papel. En esta parte hubo libertad absoluta. No hay más que echar un ojo a cada monstruo para adivinar que ninguno es un dinosaurio "como manda la geología", sino una mezcla de caracteres extraordinarios ideada por el equipo.

El siguiente paso consistió en trasladar los trazos iniciales a muñecos de arcilla. Cada monstruo contó con una armadura individual muy flexible. Tan flexible que las tradicionales molduras de unión tipo Madelman no sirvieron. De



A la izquierda, Jason Leong, jefe de animación de Primal Rage y director del proyecto junto a Dennis Harper. Abajo, instantáneas del equipo de realizadores junto a las recreativas

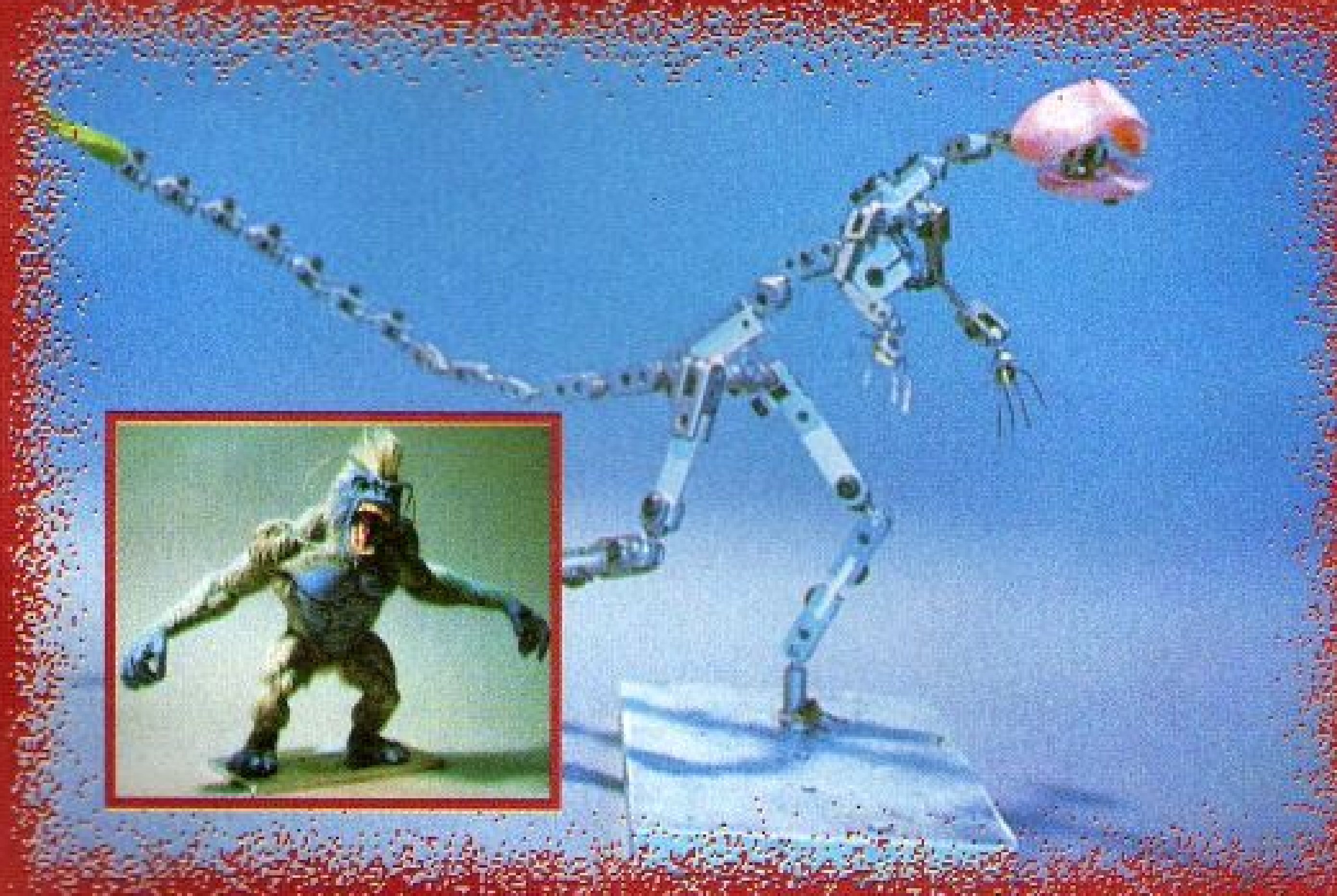


ahí que **Dan Platt** se fabricara unas nuevas.

Cuando finalizó el trabajo con plastilina, se creó un molde de escayola en el que se precipitó cada modelado. Entonces se inyectó látex en el interior y se procedió a la fase de cocción.

Los modelos fueron después pintados para que cogieran el "look" vivo en el que todos estaban empeñados. Detalles casi imperceptibles fueron cuidadosamente coloreados con un pistola pulverizadora siguiendo los esquemas de **Leong**. Luego se añadieron los toques finales.

Listo para jugar. La parte animación **Stop-motion** comenzaba en ese momento. **Kleinow** y su equipo colocaron a los muñecos en tarimas dispuestos para la filmación. Querían fluidez en las acciones, pero para eso necesitaban generar cerca de 100 cuadros de animación diferentes, y siguiendo una línea progresiva en brazos, piernas, colas... El proceso finalmente se completó con 70 secuencias para cada muñeco, lo que hacía un total de unos 400 movimientos.



Paralelamente se construían argumento, decorados, escenarios y el resto de apartados que conforman un juego. Se hacían también las modificaciones pertinentes para que **Primal Rage** se desmarcara del resto de juegos de lucha. O sea, lo del control con 4 botones, lo de los movimientos finales y aquello del rediseño del juego en los modos 1 ó 2 players.

Puesto ya en pantalla, **Primal Rage** está conquistando a todos los jugones del planeta. Las reacciones son apabullantes. El tratamiento gráfico inusitado, la sensación de profundidad y el sonido **Total Audio Inmersion** estrenado para la ocasión atraen al público más exigente.

Allá por el otoño podremos dar caña a estos dinosaurios en casi todas las plataformas: desde la **Mega Drive** al **PC**, pasando por la **Super** o los **sistemas de nueva generación.** Eso será en septiembre. Hasta entonces... ¡¡a disfrutar de la recreativa!!









Llegaron los nuevos dinosaurios. *Eran y son siete monstruos salvajes que quedarían muy bien en la nueva campaña publicitaria de Taurus. Sus nombres:* **Sauron** *(un T-Rex amarillista),* **Chaos** *(un gorila de formas humamas),* **Blizzard** *(el "Ryu" de los gorilas),* **Talon** *(un velocirraptor súperinteligente),* **Diablo** *(el T-Rex más pequeño),* **Vértigo** *(parte cobra y parte Effraasia) y* **Armadon** *(una mezcla de Triceratops, anklyosaurius y stegosaurius).*

Este plantel protagoniza Primal Rage, una recreativa de **Atari Games** *(Time Warner Interactive) que lleva pululando por las salas arcade del planeta desde septiembre del 94.*

¿Que si es otro juego más de lucha? Podría ser si lo miramos desde el punto de vista de que enfrenta a los 7 diabólicos por el dominio del Urth. Pero sus renovadas técnicas de juego y su salvajismo (¡abstenerse mentes obtusas!) parecen emparentarlo más con los **Killer Instinct** *que con los* **Street Fighter** *y demás sucedáneos del género.*

¿Un juego de lucha más? *Primal Rage revisa el concepto jugabilidad en arcades de lucha a partir de tres modificaciones.* ***Primera: el tipo de control.*** *La máquina de Atari plantea cuatro botones a diferencia de los modelos 5 ó 6 que son los más extendidos en el mercado. Esta técnica permite ejecutar más movimientos en un tiempo récord facilitando todo tipo de combinaciones al jugador.* ***Segunda: movimientos especiales y finales.*** *El nuevo método ideado por Atari para ejecutar estos golpes ofrece un potencial más fluido de combinaciones, lo que irremisiblemente terminará picando a los jugones más avanzados (que siempre podrán encontrar más).* ***Y tercera: los modos 1 ó 2 jugadores.*** *En Primal Rage no hay jefe final. Cuando el jugón acabe con la serie, penetrará en el modo Primal Challenge. Allí necesitará precisión, memoria, velocidad y no cometer ni un sólo error. En cuanto a los dos jugadores, se apuesta por el combate "tira y afloja" que preside los juegos de Neo•Geo, el cual alarga las posibilidades de juego.*

No os sorprendáis porque hayamos nombrado a **IBM** en la entradilla. La popular compañía americana firmó en su momento un contrato de 500 millones de dólares con **Atari** para ensamblar, testear, empaquetar y distribuir las unidades de **Jaguar**. Luego, eso sí, las consolas pasaron a **Atari** para que ésta las pusiera a la venta, pero el intento de **IBM** de hacer algo grande en un mercado doméstico aún sigue ahí.

Esta aclaración da paso a nuevos nombres importantes. Sin ir más lejos, el set de chips de esta máquina de medidas 9.5" x 10" x 2.5" ha sido diseñado por la empresa **Flare** en colaboración con Jez San, de **Argonaut**. Y ya para terminar con las citas, de la fabricación de las placas en cuestión se han encargado **Toshiba** y **Motorola**.

El curriculum ha deparado una máquina sobre cuya capacidad en bits nadie se ha puesto de acuerdo. ¿64 ó 32 bits?, ésa es la pregunta.

La respuesta pasa por saber que la **Jaguar** dispone de 5 procesadores reunidos en tres chips. El primero es un **Motorola 68000** que adopta la función de procesador. Corre a una velocidad de 13.295 Mhz y posee un data bus de 64 bits capaz de transferir datos a una velocidad de 106.364 megabytes por segundo. El 68000 sólo puede acceder a 16 bits de este bus a la vez.

Al segundo chip se le conoce por **Tom**. Posee 750.000 transistores, una arquitectura RISC de 32 bits y corre a una velocidad de 26.591 Mhz. Y al tercero le han puesto **Jerry** y dispone de 600.000 transistores, 144 pines, la misma arquitectura y 26.6 Mhz.



CD: La plataforma prometida

Atari prometió a su Jaguar un ***CD Rom*** *de doble velocidad y 790 megabytes (6320 megabits) de almacenamiento para el año que comienza. A un precio no superior a los 200 $ (unas 24.000 pts) los más sofistacados íbamos a poder disfrutar de una plataforma capaz de transferir datos a una velocidad de 352.8 K por segundo. Lo que se dice una auténtica pasada.*

Estaba todo estudiado. El esperado CD Rom se conectaría al puerto de cartuchos y ofrecería un slot para la entrada de éstos. Permitiría ***Full Motion Video, full screen y un sistema de descompresión Cinepak*** *licenciado por Supermac Technologies. No contento con la lista de virtudes, Atari decidía incorporar al aparatejo* ***Audio CD, Karaoke CD y CD + Graphics.*** *Y por si la coyuntura se hacía escasa, no dudaban en negociar con* ***3DO*** *para buscar la compatibilidad (cosa que rechazó la gente de Panasonic), o con la propia* ***Philips y su CDi*** *(por intentarlo que no quede).*

De momento no hay nada vendible, aunque sí ha sido presentado ya en el último C.E.S. de las Vegas. Atari ha cumplido su promesa.

¿Aún con la duda?

A lo mejor os saca de la ídem el hecho de que los programadores puedan direccionar la información hacia cualquiera de esos procesadores. O aquello que dice **Jez San** sobre que el blitter y el procesador de gráficos son componentes de 64 bits y por tanto la máquina posee el mismo número...

Pero bueno ,gente, más allá de cualquier característica técnica está lo de los lanzamientos oficiales. Ahora mismo se puede encontrar una **Jaguar** versión Pal en bastantes tiendas del sector, a **54.900 pts** y con el juego **Cybermorph** en el paquete. La verdad es que se ha hablado de un pack más barato, quizá sin juego, pero aún no hay nada decidido.

Si queréis una Jaguar en plan oficial, nos parece que tendréis que esperar un poco, al menos un añito. En recientes declaraciones al director de **Hobby Consolas**, Amalio Gómez, el jefe de prensa de Atari negó cualquier posibilidad momentánea de distribuir la Jaguar en **España**. Afirmó dicho personaje que su política de riesgos ya había cubierto el cupo con el

JAGU

una máquina felina pa

lanzamiento de la máquina en **Alemania, Gran Bretaña y Francia.** Y su anterior experiencia con la malograda **Lynx** en nuestro país no les motiva tampoco especialmente hacia el mercado español.

Eso impide por ahora el acceso masivo a la consola. Será a pequeña escala como podremos difrutar de la **Jaguar** y de los periféricos que se están diseñando para ella.

Por citar algunos ejemplos, una tarjeta para IBM y compatibles planteada por **Sigma Designs**; un Jukebox, de **All Systems Go**, para jugar con varios cartuchos de forma simultánea; un módem desarrollado por **Atari y Phylon Communications**; un pedal para juegos de coches realizado por **Thrustmaster**; e incluso hardware y software específicos para la plataforma virtual que **Virtuality Group** ha anunciado para el 96.

Quizá para entonces podamos gozar de todos los bits de la Jaguar con el respaldo de la gran Atari, de nuevo en España. Eso esperamos.

Compañías y juegos

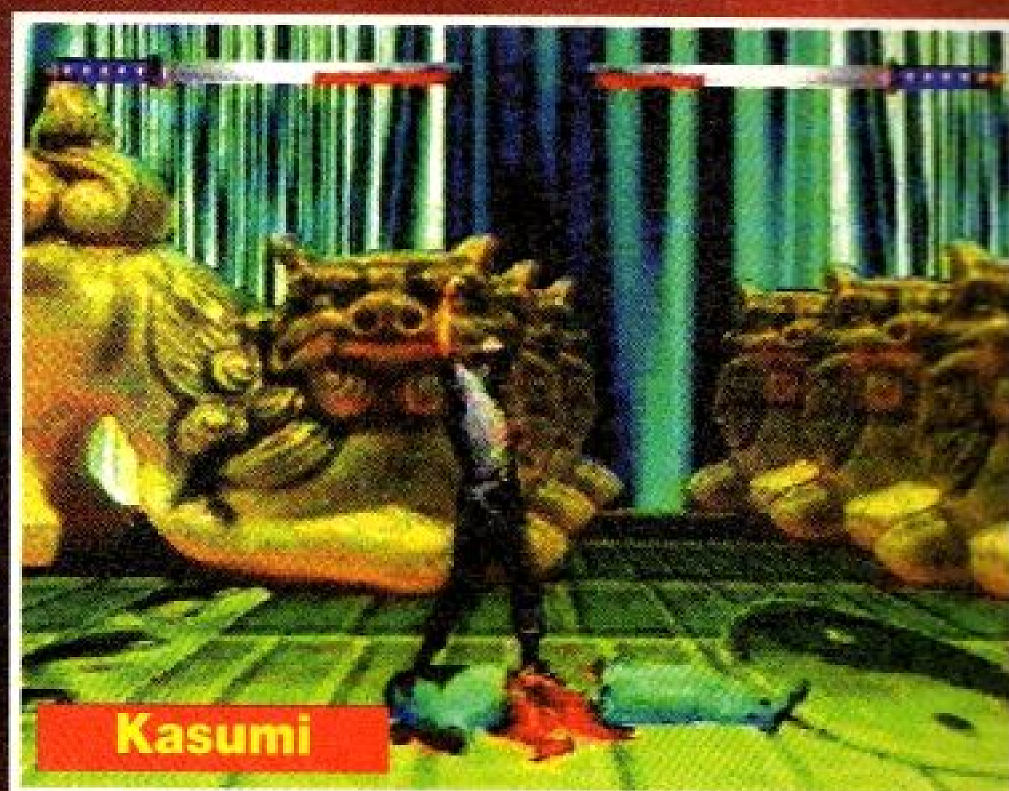
Algunos de los más prestigiosos desarrolladores de software han empezado a apoyar a la Jaguar o lo tienen en mente. Entre ellos están ***Anco, Ocean, Maxis, Tradewest, Ubi, Domark, Bally, Rage, Time Warner, Millenium, Virgin, Gremlin, Elite o Microprose.*** *Por la parte de los juegos, en este momento hay disponibles bastantes cartuchos. En un esfuerzo de concreción vamos a destacar los siguientes títulos:* ***Alien Vs Predator, Wolfenstein 3-D, Dragon, Zool 2, Crescent Galaxy, Kasumi Ninja o Checkered Flag.*** *Y en otro esfuerzo de resumen, ahí van algunos de los programas que pronto verán la luz:* ***Aero the Acrobat, Cannon Fodder, Iron Solider, Power Drive, Lobo, Rise of the Robots, Mortal Kombat, Alone in the Dark, Doom, Syndicate, Batman the Animated, Kick Off 3, Theme Park...*** *Y así una extensa lista que no cabría en esta página.*



Rally



Checkered


Kasumi



Rally



Val D'Isère

Tras tres años de investigación, Atari lanzó al mercado la primera consola doméstica de 64 bits. En su desarrollo participaron empresas como IBM, Toshiba o Motorola. Un año después de su lanzamiento oficial nadie sabe con seguridad qué esconde este monstruo que, de momento, tiene bastante complicada su llegada oficial a España.

AR
ra un mercado voraz

